

64
AMIGA
PC & PLUS 4

CO

Commodore Világ #27
IV. évfolyam
1992/6. szám
Ára 74,— Ft



Indiana Jones 4.



YET ONE BY ONE, THE EYES OF EACH PARTY
MEMBER ARE DRAWN TO THE SINGLE
ENORMOUS, MULTI-FACETED STONE...

Treasures of the
Savage Frontier



Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft, Budapest,**
XII. Tartsay V.u.12. 1126. Tel.: 1751-564; FAX: 1753-591

A

COMPUTERBOOKS



COMPUTERBOOKS

**PC-s
játékok**



sikerkönyve!

Postai úton megrendelhető: **COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519.**

Commodore Világ
IV. évfolyam, 1992/6. szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felölős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felölős szerkesztő: CoVboy
Borító: Guardian Dragon demo (Amiga)
Belső grafika: Műltet Mihály
Munkatársak: Török Tibor
Werner Zsolt
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcím!
Bankcím: (ezt a címet teled el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használni, ha csokken irodasz újságol, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csokket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzüsszeg címzettje' rovatba

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csokk központos szelvényének határidőre logyotok szivesek mindig járni: COM-WARE Kft. MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad le! Kösz.)

Törlesztő:
A HIRKER (Hírlapkezeléskezelési Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsió szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben

ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.
C= Markobóli, Bp., IX. Telopy u. 29.
Kolentöld Kft., Kőnyveabollja

(SZÁMALK), Bp., XI. Szakaszs A u. 68.
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc ter. 9

MIKRO-BÍK Kft., Szaküzlete, Miskolc, Szóchenyi u. 49

MEGAPEX Kft., Szaküzlete, Eger, Szóchenyi u. 21

MEGAPEX Kft., Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u. 25

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Szaküzlete, Kecskemét, Nagyvárosi u. 9

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2

ZAHORAN kereskedő, Batáscsaba, Lepény Pal u. 11/2

TELECOMP Kft., Szaküzlete, Sopron, Orsolya t. 5

SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt. Márton u. 31

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kossuth u. 41.

Uj terjesztők jelentkezését is várjuk! Feltétlenül üzletekben igény szerinti a SpV, CoV legközelebbi száma is kaphatók

ISSN 0866-0808

Palria Nyomda

Felölős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma az október 19-én kezdődő héten jelenik meg.

Közkívánatra: Rick Dangerous 2. (64, Amiga, PC)	2
News (64, Amiga, PC)	3
Indiana Jones 4 — The Fate of Atlantis (64, Amiga, PC)	6
Treasures of the Savage Frontier (64, Amiga, PC)	12
Tökös Mákos	23
Big Game Fishing (Amiga)	
Snoopy & the Peanuts (64, Amiga)	
Tai Pan (64)	24
Games Center (64, Amiga, PC)	26
Elsősegély (64, Amiga, PC)	29
Plus/4 sarok	30
Mindenfété	
Térképek (Halallabirintus II., Video Meanies, Menekülés)	
Hirdetések	32
CoVboy Posta	35

Épp ez jutott eszünkbe...

Halihó mindentlnek, bizonyára alig vártátok már az ősz, az új CoV hírnökét! Hat tessék, itt van amire ket hónapot vártatok, azért nem kell szétmarcangolni!

Vágjunk is bele: a népszavazás egyetemes elmarad a logo ügyében, tekintettel arra, hogy a beküldött levelezőlapok alapján összességében azt a konzekvenciát kellett levonnunk, hogy úgy általában meg vagytok elégedve a címlappal. Sokan írták, hogy nem az a fontos, ami kívül van, hanem ami belül. Eddig kb. 3000 levelezőlapot kaptunk statisztikával, mely meglepő eredményt hozott a számunkra is. Eszerint az olvasók tagozódása kb. 70 % 64-es, 14 % PC-s, 11 % Amigás, 4 % Plus/4-es és 1 % egyéb típusú géppel rendelkezik, vagy olyan géphez tud hozzáférni. Ebből adódóan a következő számtól egy kicsit jobban oda fogunk figyelni a 64-es témára. Az várható reakció volt, hogy a PC-sok, Amigások, és 64-esek a Plus/4 sarok terjedelmét csökkentenék, míg a Plus/4-esek a többiekét. Az viszont idekes, hogy a levelezőlapot visszaküldő olvasók kb. 85%-a csökkentene a CoVboy posta és a hirdetések terjedelmét. Nos CoVboy-t máris visszapoltiztuk 2 oldalra, a hirdetés viszont egy olyan dolog, hogy el kell fogadni, hiszen a lap boldogulását segítik elő a hirdetői bevételek, mivel terjesztőink jó szakasuk szerint valahogy mindig „elfelejtőnek” lizezni. Akik a hirdetések ellen van, az a lap ellen is. A CoV további számait első sorban az olvasói igények alapján fogjuk összeállítani, azt viszont ne kívánjátok, hogy felsoroljuk annak a néhány száz játéknak a nevét, melynek körtek a lórlását. Viszont fogjátok látni előbb utóbb a CoV-ban, vagy az Évkönyvben. Más: A CoV Évkönyv '91-űnt is teljesen ellogyott. Mindenki kitalálhatja, hogy egy kis példányszámú utánnyomás nyomdaköltsége lényegesen magasabb, mint egy nagyobb példányszámú, kb. 1000 db. összevont CoV 1/2 szám utánnyomását úgy 200,- Ft körüli logyasztói áron, míg a '91-es Évkönyv utánnyomását kb. 400,- Ft logyasztói áron tudjuk kihozni. Ehhez viszont azt is tudnunk kell, hogy van-e miniegy 1000 éreklődő az utánnyomásokra. A lapban elhelyezett levelezőlapon megpróbáljuk felmérni az érdeklődést, az eredményről be fogunk számolni egy későbbi számban.

Az Adventour most elmarad, éppen elég a TSF ebben a témában! Jo szórakozást!

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközlhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Berényi Balázs, Budapest VI.
Férró Attila, Debrecen
Fodor Csaba, Hajdúböszörmény
Kis János, Budapest X.
Kiss Gábor Tihamér, Budapest II

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Nagy Gábor, Alsószolca
Pongrácz Gergely, Győr
Szoléczy Gábor, Budapest XIX.
Várady Tamás, Budapest II.
Zalai Péter, Szolnok

A CoV 26-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:
VIZ, NARCO POLICE, DRAGONSTRIKE, TOTAL RECALL
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 25-ben megjelent rejtvenyre csak egy helyes megfejtést kaptunk, azt is az 576 KByte szerkesztősegtől. Természetesen a teljes nyereményalapot (5 doboz lemez) ismét átvisszuk a következő sorsolásra, vagyis akkor már 15 doboz lemez és egy Walkman található gazdára!

KÖZKÍVÁNATRA: Rick Dangerous II. (64, Amiga, PC)

Itt következik az 1. színt leírása

HYDE PARK, LONDON

Az első pályán a derek Rick-nek iopant bonyolult feladata van. Fussunk át vele, de megállás nélkül. Miután átjutottunk, várjuk meg amíg a létrán lejön az a khm. nevezzük talán fat-man-nek. Ha távozott, ekkor egy időzített bombacsíval kirobbanthatjuk azt a nagy fehérkeretes pöttyös ládikót. Kaphatunk utána szép fegyvereket. Jöjünk vissza a létrához, és másszunk fel, gyorsan megállás nélkül. Elérkezünk egy olyan helyre, ahol 2 gömb között az utunkba állnak. Próbáljunk meg balra eljutni. A padló fölött közvetlenül van egy gomb. Rúgjunk bele, mire a jobb oldali akadály megszűnik. Másszunk át küszásban a laser alatt és jön a következő terep. Lőjük le az előttünk lévő fat-man-t. He lejön a másik bácsi jó, ha nem akkor menjünk föl, mit Akkor vagy kivegyi magát, vagy nekünk kell lelőni. Itt is rúgjunk bele a jobb oldalon található kapcsolóba, mire elindul a lift. A liftre kuszva szálljunk le és úgy is jöjünk le róla, különben vértanuként végezzük. Küsszunk el a tartályokig és mikor nem lő a laser ekkor ugorjunk fel. Másszunk fel a létrán és rúgjuk meg a (nem azt a kapcsolót emít a nyíl mutat, hanem a másikat) bal kapcsolót. Ekkor kikapcs laser tönkíti. Lőjük le a fat-man-t és nyomjunk fel. Itt lesznek a csövek, amín felmászhatszunk,

de vigyázzunk, mert egy kellemetlen egyén fog szembejőnni velünk. Ki lehet iobbenítani a két ládat oldal, hogy fegyverhez jussunk. A másik előny, hogy onnan fogunk indulni. Másszunk fel a csöveken. Lőjük ki az ott található fat-man-t. Rúgjunk bele a bal oldali kapcsolóba. Erre lejön a lift. Szálljunk fel rá. Lőjük ki az ott tanözködő mant. Ugorjunk onnan fel a másik csőre is ott fent is segítünk át a túloldalra. Ugorjunk fel, és rúgjunk bele a kapcsolóba, mire a felső laser kikapcsol. Ismét ugorjunk fel amíg a lifthez érünk. Rúgjunk a kapcsolóba, erre a lift elindul, de vigyázat! A 3/4-enél visszamegy gyorsan. 3 csuszított időzített bombával öljük le a fat-man-t és menjünk ki, majd le! Itt öljük meg a fat-man-t és először a bal utána a jobb kapcsolóba rúgjunk bele! Ugorjunk úgy, hogy a szélére kerüljünk annak a lövöldöző izének. Mikor jobbról balra lő induljunk a lövedék után és középtájt ugorjunk át a löveget és essünk le. Itt lőjük ki az itt található fat-man-t, majd amikor a lift fent van, rúgjunk bele a kapcsolóba és ekkor nyugodtan lemehetünk a liftel. Utána kuszva menjünk a tartályokig. Egy csuszítottal öljük meg az ott található fat-man-t. Küsszunk le. A járkáló tartályt kerüljük el, ezek után másszunk le, és öldököljünk. Robbantsuk ki a ládat és

menjünk ki! Ugorjunk rá a liftre és onnan a létrára. Válgjunk ismét gyilkossá, majd menjünk a lifthez. Rúgjuk meg a fenti kapcsolót, és kuszva menjünk el a másik liftra. Miután felmentünk lőjük le a fat-man-t és másszunk fel. Először az első ládat robbantsuk fel. A másodiknál, miután leraktak a biztosítékot ugorjunk fel és várjuk a hatást. Miután megvolt, rúgjunk a kapcsolóba és menjünk el jobbra. Utána mindenki hagyatkozzon a saját ügyességére és jusson át a lasereken. Öljük meg a fat-man-t és lassan közelítsük meg a hoidót az egyik erre elkezd járkálni. Ugorjuk át, majd menjünk a kapcsolóhoz. Egy rúgás, és elindul a lift. Ugorjunk rá, menjünk a ládához. Szálljunk a liftre, mire a láda elmegy alattunk szálljunk, majd essünk le. Ki! Öljük meg a 3 fat-man-t majd menjünk fel jobb oldali létrán. Rúgjunk a kapcsolóba, mire a felső laser lő egyet. Ezzel a módszerrel öljük meg a fat-man-t és menjünk fel a liftra. Szálljunk fel rá, és fent rúgjunk a kapcsolóba. A lift erre feljebb visz minket. Kuszva menjünk a létráig és ott fel. Kapcsoló művelet. Szálljunk a liftre és menjünk fel a létrán. Ujabb fat-man gyilkolás majd a két baloldali kapcsoló. Ugráljunk fel, majd a szélső létrán menjünk fel és el erre elátkozott helyről. Jön a második szint...

• Hegedűs Gábor, Pécs

Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

Levelezésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá?

Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-novemberi tájékan).

A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Elvira, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párat említsünk), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképpel, felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők), programozástechnika (64-en pl. kalandjátékleírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefér; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról, Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kérték; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.

Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne felejtétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekkel kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.

A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni. Azoknak, akik tőlünk rendelik meg, kedvezményt adunk, előfizetéssel 298,- Ft-ba kerül, ennyit kell a csekken is küldeni. Az augusztus 31-ig beérkezett csekkek között megtartott sorsolás eredményét legközelebb ismertetjük!

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM EXTRA	C64 C231 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (fomezzszámmal)
QPUS1 zeneszerkesztő 8 oldalas ismertetővel	1/a. Gauntlet III.* Stryker DJ Putt 1/b. Gauntlet III.* 2/a. Bonanza Bros.* Dreadnought* Amőba 2/b. Basket Playoff*	Electro Body Escape from Wolfenstein (1-6 level) VGA 4D Sport Tennis Guy Spy Hook American Gladiators 1 Powermonger Aces of Pacific (Red Baron 2) Eco Quest PC-Globe 5.0 Eternam Laura Bow 2 Indiana Jones 4
Kazetta — 360,- Ft	C231 kazette — 400,- Ft C231 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 360,- Ft * utánvétlés	1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!

Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levlapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük!

Címünk: ProgSzoig, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

NEWS

Kaland/RPG

— (64), Amiga, PC —

Jó kis **MAGIC CANDLE**-szerű kalendocska jelenik meg hamarosan a **Gramlin** jóvoltából. A **DAEMONGATE**-ben párszáz szereplővel tesz dolgunk, fél-dunántúl nagyságú térkép... hogy ez **ÁPISZ**-ban is örüljenek. Véleményünk szerint a program megjelenése után ugrásszerűen meg fog nőni az Ideggyógyintézetek ápoltak, valamint csökkenni fog a fantasy-edventure rajongók száma!

— (64), Amiga, PC —

A **Prastige** egyelőre csak Amigára hozta ki a **SWORD OF HONOR** című akciós-kaland játékot. A **Heiligtum** és a japán **Yui-chiro** család vizsgálja dolgozza fel a program, mely akciójeleneteiben a **Budakan** stílusát eleveníti fel. A kaland-rész pedig hagyományos.

— Amiga, PC —

A **Mindcape** sem tétlenkedik mostanság, az év derekára csak kihozták a régóta ígért akciós-kaland programot a **O/GENERATION**-t. A játék kezdetén a véletlen folytán egy laboratóriumban találjuk magunkat, a **Genoq Corporation** laborban, miközben rájövünk, hogy szörnyeket állítottak elő benne (így azületesen En Ial — CoVboy), amelyek egy sikertelen kísérlet után alakultak ki. Ahhoz, hogy megsemmisítsük őket,

9 szinten kell küzdenünk, miközben tudósokkal konzultálhatunk, akikről beszélgetés formájában tudhatunk meg fontosabb információkat. Őket is meg kell mentenünk, no-hogy a neogének gyomrába kerüljenek!

— Amiga, PC —

Egy kicsi csend uralkodott az elmúlt hetekben a szerepjátékok terén. A csendet a **Mindscape** törte meg **LEGENO** c. programjával. A program szerzője készített többek között a **Bloodwych**-t is, az meg is látszik rajta. Szép izometrikus dungeon-porakció, gyors menükezelés, bonyolult kaland, melyben felhasználhatjuk az előző **RPG**-k tapasztalatait is. Ismét készíthetünk kb. 2 kockás spirálüzettel...

— Amiga, PC —

Egy igen 'ismeret' csapat az **Atlic** bizonyára ihletést kapott az **SSI**-től, mert egy játékban ötvözték az **Eye of the Beholder** és az **Ultima** jegyét. A játék neve: **OAS SCHWARZE AUG**, mely fontos információval bír: angol nyelvű verziót egyelőre nem keressem senki!

— Amiga, PC —

A most következő hírtől valószínűleg minden PC és Amiga tulajdonos szívaltozva fog felmászni a plafonra. (Roasztal sejtők! — CoVboy) Összeülték a **Lucastfilm** jobb sorsra érdemes csókéi és elkezdtek tervezgetni a világ legidősebb programjának újabb részét a (azt hiszem sejtésam be-

igazolódott!) — CoVboy) **MONKEY ISLAND** 3-at. Mit lehet erre mondani? **YIKES!!!**

— Amiga, PC —

Akiknek tetszett a **SHADOWLANOS**, azok tehetik a fogukat a játék folytatására, a **SHADOW WORLOS**-ra. A story teljes egészében átment fantasy-ból hagyományos sci-fi-ba, tehát aki idáig bőr-páncélban, láncos buzogánnyal csapkedte a szembejövő orkokat, az folytathatja szkeletorokban, lézorpisztolytal, és földönkívüli lényeken...

— Amiga, PC —

A **Coktel Vison** is úttörő a szakmában, annál jobb kalanddal utköltök ki: a **BARGON ATTACK** stílusában leginkább a **Zak McKracken**-re hasonlít, Orfírkallag is hívós, humoros ötletekkel spékelt történet.

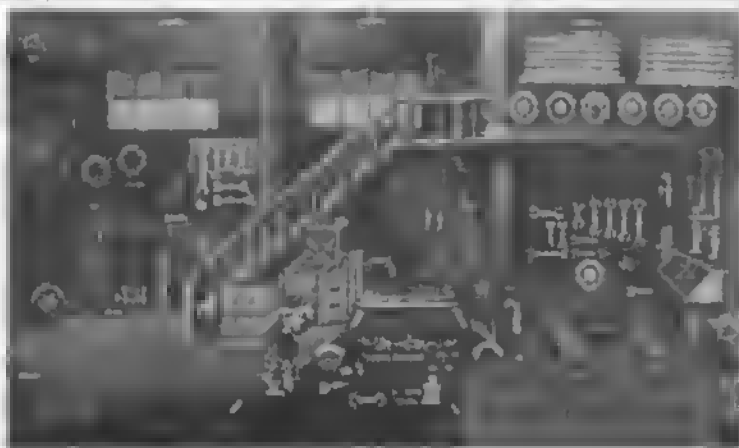
— PC —

Még nem kell lejönni a plafonról! **ULTIMA** hírek következnek. Az eddig megjelent 7+1 rész után **Origin**-ek újabb 2+1-et kezdtek el fejleszteni. Reménykedtünk előre, mivel a +1 rész címe: **ULTIMATE ULTIMA** szabad fordításban annyit tesz: Az utolsó **Ultima**!

— PC —

Örömmel tölt el bennünket, hogy ismét hírt adhatunk pár új **Sierra** stuffról, már úgy hiányoztak innen a **NEWS**-ből! Mindenekelőtt két felújítás, megjelent a **QUEST FOR GLORY I**, és a **POLICE QUEST I**, **VGA**-s verziója is, némi extrákkal bővítve. Itt a **SPACE QUEST V**, humoros megoldással, a **LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMMON RA**, valamint a legendás sorozat a **KING'S QUEST** újabb tagja, a **VI** rs **A Quest for Glory II**. Leírásakor már boidogtunk benneleket szál, hogy hamarosan jön a **III** rész is, rmo itt ven, **OFO III** — **WAGES OF WAR**. Az **ECO QUEST**-nek is jön a második része. **ECO QUEST 2: LOST SECRETS OF THE RAINFOREST**. Azt sem tudjuk hova kapkodjuk a fejünket, de má' meglnt mennyi lemezt kell vennünk?

✓ Kótel a Coktel-től — BARGDN ATTACK



✓ Legendás legenda a Mindscape LEGEND-je



Szimuláció

— 64, Amiga, PC —

Sikerült egy nemmindennapi flirpport is kreálnia a **Code Masters**-nek. A **SOCCER PINBALL** pályáját egy footballpályáról mintázták, ahol lelöl található az ellenfél kapuja és 3 ember, lent pedig a flipporútóink vannak, melyek segítségével legalább 3x kell gölt lónunk ahhoz, hogy átjussunk a következő szintre, amely abban különbözik az előzőektől, hogy az ellenfél másképp helyezkedik el, és így megnehezedik a játék. 3 labdával indulunk, és 10000 pont után kapunk bonus labdát.

— 64, Amiga, PC —

Úgy tűnik, az Európa-bajnokságot igen csak lehéste az **Anco**, e legújebb programjával, de talán az **NBI** őszi rajtját alérík vele. A program címe: **KICK OFF 3**, és állítólag tale lesz új ötletekkel. Kíváncsian várjuk vajon mi újat tudnak még hozni az alsó két rész után?

— Amiga —

A fociból az ötlet kifogyhatatlan. Idén volt ugya **EB**, meg **Olimpia**, talán ez ihlette a **Renegade** programozót a **SENSIBLE SOCCER** megalkotásával. Leginkább talán a **Microprose Soccer**-hoz hasonlít. 34 országból 64 klubcsapat kapott helyet a játékban. Klubonként 20 játékosból állítha-

tunk fel csapatot, kiváló bajnokságokat játszhatunk, élvezetes megoldásokkal.

— Amiga —

A **Psygnosis** az **ARMOUR-GEDDON**-nal már bizonyította, hogy jó szimulátort is képes elkotni. Most meglnt egy színvonalas mű érkezik tőlük: a **RED ZONE**. Korékpározhatunk vágro. Ezt a sportot mostanában hanyagolták, bár ezúttal is csak az Amigások élvezhetik.

— Amiga —

A **Sierra** csapatnál is dúl e szexuális szabadság, minden eddigiénél szebb és jobb **Strippoker**-t kívántak alkotni, kihasználva az Amigán megjeleníthető apróbb részletek lehetőségeit is. A **COVER GIRL POKER**

valóban jól sikerült, ám a szerencse gyakrabban kedvez a gépnek, nehogy pár játszma után az élvezetek világába repüljünk...

Amiga

A Granlin még mindig nem hajlandó le szállni a LOTUS-ról. (Talán kiszállni belőle, nem? — CoVbay) Már a 3. részt dobják piacra, FINAL CHALLENGE alcímmel. Szép, szép, de szerintünk semmi a VOLKS-WAGEN JETTA TURBO CHALLENGE-hoz képest.

PC

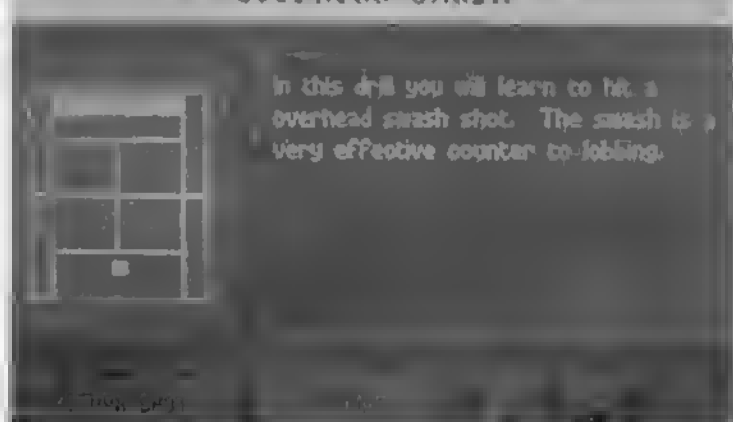
Hegy az Electronic Arts nevét se hegy. Juk ki a sorból, jó kis léghoki dűbörög ki hamosan a programozók karmal közül. Az NHLPA HOCKEY '93 nevéből is tükröződően a jövő év aleji téli szezon nagy szenzációjának várható. Ugyancsak Ők dobják hamarosan piacra a TEAM USA BASKETBALL kosárlabda szimulációt is.

Amiga, PC

Az Accolade úgy döntött, kült a Microprose-t a nyaragból, legalábbis a Golt tekintetében, mert kihozták a piacra a JACK NICKLAUS GOLF-ot, mely legalább annyira jó, mint a MP GOLF, legalábbis annak már kézen a PC-s verziója, és az animáció minősége is javítottak. Golt kedvelők bizonyára nem hagyják ki ezt a csamegét.

▽ Tanulhatunk teniszezni — WORLD TENNIS CH. SHIP

OVERHEAD SMASH



Stratégia

64, Amiga

ELVIRA; NORTH & SOUTH; SHADOW OF THE BEAST; Mi a közös ezekben a játékokban? Eláruljuk: Negyhirű Amigás proggy-k voltak, amelyekről senki sem hitte, hogy lesz 64-es verziójuk, mégis lett. A Paygnosia készíti a LEMMINGS C64-es változatát, Amigásoknak egyébként már a második rész készül, ha az OH NO-t és a CHRISTMAS-t nem számítjuk...

64, Amiga, PC

A Starbyte azok közé a cégek közé tartozik, akik felkarolják a C64-ásokat is. A SZENARIO is egy olyan program, melynek mindjárt kiadták a C64-es verzióját is. Ez egy kereskedő-program, mely európai szinten játszódik. Többjátékos módban külön-külön országot képviselhetünk. Sajnos egyelőre csak német nyelvű verzió van kint a piacon...

Amiga, PC

Az Empira legújabb stratégiája a PACIFIC ISLAND 1995-ben játszódik. Az Észak-Koréából érkezett szovjet kommunis-ták inváziót intéznek a Yama Yama szigetre. Páncélos hadosztályunk épp a közelben tartózkodik, mert nemrég tért vissza a Perzsa-öbölből. Rajtunk múlik, hogy megmantsuk a szigetet a batoladoktól.

(Amiga), PC

Egy újabb tengeralattjáró szimuláló jelent meg a piacon, a DREADNOUGHTS, melyet egyelőre csak a PC-sok élvezhetnek. Szimulálhatjuk a legismertebb csatákat 1890-től egészen Bismarck elsüllyesztéséig. A 3D játékban élvezhetjük többek között a Yalu-t, Yellow Sea-t, Ulsan-t, Coronel-t, Falkland-t, Dogger Bank-t, Jutland-t és River Plate-t csatákat is, miközben különböző zene simogatja fülainkat.

Amiga, PC

A Mindscape egy igazi tenisz-iskolába liot be bennünket. A WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS-ban a hagyományos játékokon túl, mely önmagában is szilvonalas 3D kivitelezésű, mozdulatokat elemozhatunk, ill. bajnokságot is játszhatunk a kiválasztott versenyben.

PC

Újra egy 'ismerős' csoport: Bethesda. Már hallottunk róluk a Wayne-Gretzky Hockey két részének megjelenésekor, azóta viszont nem sokat hallottunk róluk. Most egy kosárlabda szimulációval nyomultak ki, mely az NCAA BASKETBALL megtisztelő címet kapta. Egy amerikai egyetem csapat szerepében készülünk a nagy bajnokságra, mind gyakorló, mind 'éles' üzemmódban.

▽ Ez kosárlabda, de ki az a Bethesda? — NCAA BASKET.



Amiga, PC

Újabb recept következik: Végé egy CIVILIZATION-t és keverd össze egy kis MILLENNIUM 2.2-vel. Adj hozzá némi UTOPIA-t, és SUPREMACY-t, majd lüszerozd csipetnyi STAR CONTROL-lal. Önts rá egy jó nagy adag kalandjáték-elemet, rázd össze és kész is egy új szuperjáték: az EXODUS 3010. Jó étvágyat!

(Amiga), PC

Ha Interplay, akkor bizonyára mindenképp a nem is olyan régen kinyomult CASTLES jut az eszünkbe. Sikoltozhatunk ismét: jön a folytatás, a CASTLES II. — SIEGE & CONQUEST. Az Amigásoktól ismét egy kis türelmet kér a cég, a PC mindenképp.

(Amiga), PC

Végé 20 deka SimCity-t, 20 deka Railroad Tycoon-t, hintsd meg a Maxis software-házzal, és máris kész az A-TRAIN. Akik már végigszenvedték magukat a SimCity, a Sim-earth és a SimAnt c. programokon, azoknak már nem lesz nehéz városokat és vasútvonalakat tervezni, üzletelni stb. Ha jók lesztek, nyomtatunk róla egy írást is... A Maxis máris dolgozik két új programon is. A SIM LIFE teljesen a SIM EARTH alapján készült, különféle katasztrófa-helyzetek szimulálásával, míg az EL FISH inkább oktatóprogram, mint játék, egy akvárium életét kell vezérelnünk, halakat telepíteni stb.



Arcade

64, Amiga

A **MEAN MACHINE**-ben a jövőben küzdünk élet-halál harcban egy szuper módon felfegyverzett páncélozott járműről. Logikus: a játék célja, elvégezni a végére. Utóközben löszert és korszerűbb fegyvereket gyűjthetünk. A játék érdekessége, hogy ellenfeleinket nemcsak lelőhetjük, hanem le is túrhatjuk a pályáról!

64, Amiga

Az **Ocean** még nyáron sem lustálkodott, bár mit is mondhatnánk a **WIZKID**-ről? Nagyon szép, nagyon jó, lehet lőni, horizontális scroll, egyra nehezebb szintek át, viszont jó hír, hogy nyakunkon a 64-es verzió

64, Amiga

Olyan játékkal még nem találkoztunk, ahol a főhős a szó szoros értelmében egy szivacs. A **Flashsoft** most elhatározta, hogy megtéri a jogat. A **DANNY DUSTERS DIRTY DEEDS** célja, hogy főhősünk (Danny) 5 szinten keresztül jusson át (azaz 5 nagy torman, amely egy hatalmas nagy házban található), miközben egy picit takarítania is kell. A játék során előfordulhat, hogy az egész képernyő a feje tetejére áll,

ha sikerül normálisan feltörőlnünk pl. egy bot-töcsét...

64, Amiga

Az **Ocean Operation Wolf**-jának a sikere ösztönözhetette a szerzőket, hogy felújítsák a sztorit. A **STEVE McQUEEN WEST-PHASER**-ben egy vadnyugati sheriff szerepében játszunk. Le kell számolnunk a banditák egy csoportjával. Mindot le kell lőnünk, annak ellenére, hogy golyóink száma véges, nem úgy, mint a megszokott vadnyugati filmekben. Szép jelenetek díszítik a játékot, pl. megnázhatjuk mi történik, ha véletlenül eltalálunk a szalonban egy táncosnót...

64, Amiga, PC

Amikor meghallottuk a **Nidram Software** nevét, nyaltunk kettőt, hát ezek mag kicsodák? A **SHOOTING GALLERY** nem egy nagy durranás, célzóvöldét játszunk, melyben kipróbálhatjuk célzókéességünket. A hang és a grafika még Amigán sem színvonalas, de leköthet bennünket az élvezetes játék. Talán ezért is kapott olyan sok pontot a nyugati sajtóban?

64, Amiga, PC

Jó hír az akciójátékok kedvelőinek! A **HiTech Software** hosszú húzovona után végre aláírta a Warner Brothers képviselői-

val a szerződést, és kiadja a **LOONEY TUNES** programcsomagot, melyben ismert rajzfilmeket dolgoztak fel: pl. **Tapsi Hapsi**, **Kengyelfutó** **Gyalogkakukk** stb.

Amiga

A **Palace**-nak volt az elmúlt évek során néhány említésre méltó akciója, ők is régóta csak a babérjalkon üteket. A **HOSTILE BREED**-ben egy idegenek által elfedett biológiai állomást, azáltal az egész bolygó életét kell megmentenünk. Faladatunkat időre kell teljesítenünk, mert különben a reaktor felrobban...

Amiga

Nem nagyon kedveljük a hagyományos piff-puff akciókat, ám a **Psygo's AQUA-VENTURA**-ja egészen más. Egy vízalatti világban kell különféle feladatokat teljesítenünk. 3D grafika, igen szép kivitelezés, jó zene, kikapcsolódásnak nem rossz.

Amiga, PC

Amíg a minden hónapban készül valami igazán szép, horizontál-sroll piff-puff, amiről sokkal jobbat nem érdemes elmondani. Ezek közé tartozik a **Loricels JIM POWER**-je is, mely a 21. században játszódik Los Angeles-ben. A várost mutáns lények lopik el, a mi faladatunk a város megtisztítása tőlük. Izgalmas!

▽ Igyunk meg egy whiskey-t — megjelent a **WIZKID**

▽ 3D bugy-bugy — **AQUAVENTURA**





INDIANA JONES

4.

The Fate of ATLANTIS

Hí dudez! Kewl stuff again! A Lucaafilm jóvoltából ismét itt van IndyJános, no persze a játék megint nem Indlános, de azért a sztori megér pár oldalt a CoV-ban. Különösen azt is figyelembe véve, hogy a Lucaafilm is azok közé a cégek közé tartozik, amely egy időben zúdítja programjait a C64, Amiga, Atari és PC tulajok nyakába.

A program — e sorok írásakor — még csak pár hete, de hamar megállapítottuk: máltó a Lucaafilm-hez (nem, mint pl. az arcade-konverziók...), nemhátó szerepel a Power Play c. lap TOP-11stéinek első helyén... Remek grafika, jó negy kitalálás stb. (bár PC-n a hang csak Adlib...) A PC-s törés jól sikerült, csak van vele egy kis bibi: ha túl kical a memória, akkor kódol kár; de persze ekkor nem kell megijedni, simán csak pucoljuk ki a memóriát... És van még egy probléma a programmal: ugyanazt sok móddal is el lehet érni, és van, amit csak tizedszeri RESTORE-val (ilyen pl. a könyv felszedése vagy a halom fejtőré).

A demót nekünk kell végigjátszani (ez át-ugorható, pl. PC-n az 'ESC' billentyűvel); elég nagy zóldság. A macskás vagy a szekányas jelenet nekünk különösen tetszett. Herr Kerner nagyon aktivizálja magát, hogy a Harmadik Birodalom szerezzé meg mielőbb Atlantisz titkát, ami — ez kiderül Herndall beszédéből — szoros kapcsolatban volt Izlanddal. Amikor megkezdjük a vezárlást, egy mozi mellett állunk. Teljesen fölösleges a próbálkozásunk a Jogyáruossal és egyéb legális bejutási formákkal. Inkább jöjünk jobbra, a

mellékbójeráthoz, miközben e beltől felszedjük e mozi újságot.

Persze nem könnyen jutunk be az épületbe. Ajtónyitás után egy hájpecni tornyosul elénk; eddig bizony be nem jutunk, míg le nem űjtük. Ezért mindig a legkoményebb sántásokat vágjuk e lejéhez (általában mindig az alsó mondatok). Nekivetkőzik, aztán usgyl, bote e pefájába! Meglehetősen könnyű feverni, bármekkora hűshagy; nem is kell különösképpen ügyelnünk erre, hove űtünk (csak erre figyeljünk, hogy akkor űsünk elulra — PC-n az egeret lejjebb húzzuk —, ha felül védekezik); a kurzort mindig tartjuk az űrgén, és pliff-puff. Amíg az PC-n folyamatosan nyomkodjuk az egergombokat.

Mellesleg még két módon is bejuthatunk: vagy rendezen boszálgetünk a testőrrel, és akkor hamarosan boenged; vagy szápen PUSH/POP-oljuk hátul mind a három mozgatható ládát, és így eljutunk a hátsó tűzlát-raíg (kemény idegmunka...).

Ha bejutottunk, konstatajuk, hogy bizony az Atlantisz-előadás jó sokáig fog tartani. Hogy felhívjuk magunkra a nő figyelmét, telán a világítással káre operélni... De amíg a világosító ott van, nem enged a kerék közelébe, akárhogy próbálkozunk is. Telán inkább adjuk neki az újságot — ez csak akkor lesz sikeres, ha már az űrge is unja az előadást (általában a 3. próbálkozás, az Atlantisz elsüllyedésének bemutatása után): „Aren't you wondering...” He végre elűnik a világosító, menjünk ode a világításkezelőkhöz:

PUSH LEFT LEVER
PUSH RIGHT LEVER
PUSH BUTTON

Egy kis közjáték, és máris együtt vagyunk. A nő szápen a lakásába invitál (amit éppen akkor túrt át Kerner, de szerencsére a legfontosabbat, a nő nyaktáncát nem tette meg). Szidjuk tudományos eredményeit (pl. „Még nem is jelent meg cikked!”), erre megmutatja negy észát, e szépséges nyektáncát, mindenféle magikus erővel (még Nur-Al-Sal szellemének árltását is boadja; meglehetősen muris látvány az extázisba eső nő!). Kiderül, hogy van egy Platon-könyv, amely talán több infót jelent Atlantisz hullótőnek tisztázására: LOSY DIALOGUE OF PLATO. Ki ismeri? Telán e híres Atlantisz-kutató, Dr. Bjorn Herndall, aki jelenleg éppen Izlandon keresgél.

Új helyszín: Izland. Nyomás is be a tárnába, ahol menten beszéljünk az űrgével.

Elmondja, a görögök már annak időjén ismerték Izlandot (Hyperborea-ként emlígették), és nem egy vacak kód miatt nem tudtak a felszínre lépni, hanem egy magikus erőttől miatt — tehát valószínűleg földönkívüliek ténykedése volt a dologban, akik Izlandon is az Atlantiszhoz hasonló, űrrepülővel egyesített kultúrát akartak létrehozni (azért ilyen hideg helyen, mert valószínűleg ki nem állhatták a turistákat...).

Ez az, ami még közös Atlantiszban és Izlandban? Hisz lehetett volna, hogy a kontinensközi koraszkedelem során kerülnek természetfeletti tárgyak Izlandra... (pl. pent az, amit Herndall vett éppen ki).

műmia a zárlatmezí...
A tudós pillanatok alatt eltűnik, de valami érdekeset a műmián hagy (ami villog is!);
PICK UP SHINY BEED, majd el is hagyhatjuk a helyszínt...

Gyerünk vissza Izlandra! Itt *Heimdal* teljesen (szénné?) lagyva leláljuk, de ne lóródjünk vele: **USE ORUCHALUM IN EXPOSED EEL HEAD** — és érdekes dolgok történnek... (majd **PICK UP** a kifagyasztott cuccot!)

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csvegjünk mindenlétől. A vége az lesz, hogy *Indy* hívsására már nem lesz hajlandó kijönni Costa (legjobb rögvés a fürdőbe kóradzskodni!); ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

Sophia-val kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfeléről. Ho közben nem rendelkezünk be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal a véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyaklőncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER...**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.

Azt az ínlőt kapjuk (micsoda lentasztikus üzlet!), hogy az *Ashkenazy/Pierce/Dunlop* stb... *Collection*-ben von az a bizonyos könyv, ami az agytemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túlfeladán az *office*-unkban bekkukkantva a hűtőből szedjük ki a majonózes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjük fel egy széndarabot és a kijérat mellatti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a falborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjtőmennyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hál akkor **RESTORE...** (mindig a sziget-beszélgéstől lötsük, mert állandóan mást mond a vén zsugor!).

A könyvtárban nézzük meg a széket: látunk rajta egy régégumot. Szedjük le!
Utána mésszunk fel a kótlóan a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézölódjünk (itt sesem leltünk a könyvre, de hál ki ludja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kilinduló pozícióktól, a tole moszlop mögötti poleon látunk egy dórdahegyot (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — ezínes monitor előnyben!). **PICK UP**.

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csvegjünk mindenlétől. A vége az lesz, hogy *Indy* hívsására már nem lesz hajlandó kijönni Costa (legjobb rögvés a fürdőbe kóradzskodni!); ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

Sophia-val kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfeléről. Ho közben nem rendelkezünk be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal a véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyaklőncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER...**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.

Azt az ínlőt kapjuk (micsoda lentasztikus üzlet!), hogy az *Ashkenazy/Pierce/Dunlop* stb... *Collection*-ben von az a bizonyos könyv, ami az agytemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túlfeladán az *office*-unkban bekkukkantva a hűtőből szedjük ki a majonózes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjük fel egy széndarabot és a kijérat mellatti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a falborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjtőmennyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hál akkor **RESTORE...** (mindig a sziget-beszélgéstől lötsük, mert állandóan mást mond a vén zsugor!).

A könyvtárban nézzük meg a széket: látunk rajta egy régégumot. Szedjük le!
Utána mésszunk fel a kótlóan a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézölódjünk (itt sesem leltünk a könyvre, de hál ki ludja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kilinduló pozícióktól, a tole moszlop mögötti poleon látunk egy dórdahegyot (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — ezínes monitor előnyben!). **PICK UP**.

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csvegjünk mindenlétől. A vége az lesz, hogy *Indy* hívsására már nem lesz hajlandó kijönni Costa (legjobb rögvés a fürdőbe kóradzskodni!); ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

Sophia-val kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfeléről. Ho közben nem rendelkezünk be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal a véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyaklőncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER...**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.

Gyerünk vissza Izlandra! Itt *Heimdal* teljesen (szénné?) lagyva leláljuk, de ne lóródjünk vele: **USE ORUCHALUM IN EXPOSED EEL HEAD** — és érdekes dolgok történnek... (majd **PICK UP** a kifagyasztott cuccot!)

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csvegjünk mindenlétől. A vége az lesz, hogy *Indy* hívsására már nem lesz hajlandó kijönni Costa (legjobb rögvés a fürdőbe kóradzskodni!); ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

Sophia-val kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfeléről. Ho közben nem rendelkezünk be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal a véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyaklőncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER...**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.

Azt az ínlőt kapjuk (micsoda lentasztikus üzlet!), hogy az *Ashkenazy/Pierce/Dunlop* stb... *Collection*-ben von az a bizonyos könyv, ami az agytemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túlfeladán az *office*-unkban bekkukkantva a hűtőből szedjük ki a majonózes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjük fel egy széndarabot és a kijérat mellatti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a falborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjtőmennyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hál akkor **RESTORE...** (mindig a sziget-beszélgéstől lötsük, mert állandóan mást mond a vén zsugor!).

A könyvtárban nézzük meg a széket: látunk rajta egy régégumot. Szedjük le!
Utána mésszunk fel a kótlóan a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézölódjünk (itt sesem leltünk a könyvre, de hál ki ludja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kilinduló pozícióktól, a tole moszlop mögötti poleon látunk egy dórdahegyot (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — ezínes monitor előnyben!). **PICK UP**.

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csvegjünk mindenlétől. A vége az lesz, hogy *Indy* hívsására már nem lesz hajlandó kijönni Costa (legjobb rögvés a fürdőbe kóradzskodni!); ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

Sophia-val kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfeléről. Ho közben nem rendelkezünk be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal a véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyaklőncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER...**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.

Azt az ínlőt kapjuk (micsoda lentasztikus üzlet!), hogy az *Ashkenazy/Pierce/Dunlop* stb... *Collection*-ben von az a bizonyos könyv, ami az agytemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túlfeladán az *office*-unkban bekkukkantva a hűtőből szedjük ki a majonózes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjük fel egy széndarabot és a kijérat mellatti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a falborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjtőmennyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hál akkor **RESTORE...** (mindig a sziget-beszélgéstől lötsük, mert állandóan mást mond a vén zsugor!).

A könyvtárban nézzük meg a széket: látunk rajta egy régégumot. Szedjük le!
Utána mésszunk fel a kótlóan a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézölódjünk (itt sesem leltünk a könyvre, de hál ki ludja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kilinduló pozícióktól, a tole moszlop mögötti poleon látunk egy dórdahegyot (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — ezínes monitor előnyben!). **PICK UP**.

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csvegjünk mindenlétől. A vége az lesz, hogy *Indy* hívsására már nem lesz hajlandó kijönni Costa (legjobb rögvés a fürdőbe kóradzskodni!); ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

Sophia-val kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfeléről. Ho közben nem rendelkezünk be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal a véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyaklőncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER...**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE**.

Azt az ínlőt kapjuk (micsoda lentasztikus üzlet!), hogy az *Ashkenazy/Pierce/Dunlop* stb... *Collection*-ben von az a bizonyos könyv, ami az agytemünkön található.

TOGETHER, majd YES, I'M SURE!; ezután irány *Monte Carlo*.
Trottier-t hamar megjelöljük a hotel előtt (pl. a járókalók is információkat szórnek: barna zakós, virág-küzdős stb.), **TALK TO STRANGER**. A kötelező beszédtenal. **I'M DR. INDIANA..., THAT'S ME...**

Már az elején nagyon figyeljünk! A beszélgetés legelején mondja, mi hajtotta ide (horoszkóp stb.), illetve ha ezután a könyvről kérdezzük, megemlíti, mitől is léli loginkább (a náci, a felesége stb.). Emiatt fel is rak pár kérdést — lásd a könyvet! Ha eltaláljuk, megkérdezi, miben segíthet. Válaszunk: **FOLLOW ME...**, majd **COME ON, TAKE A CHANCE** (vigyázzunk, mert különben megsértődik és otthagy!). Ezután elejt, mit is vár a szeánsztól (miro von pillonotnyilag szüksége), és mehelünk is...

Sophia-nak teljesen adjuk át a vezőrlést (**OK, TROTIER'S ALL YOURS** — kipróbálhatjuk *Jones*-szal pl. az áram lekápcsolását és a Szent Kő elemelését, de nem sikerül). 7. első kérdésére (nehogy rögtön kiderüljön szálhámosságunk) válaszoljunk **NUR-AB-SAL DEMANDS PROOF**-ot. Ezután négy kérdést tesz fel, amelyből az első három válaszával már ismerhetjük (persze közben az ürge nem árulja el, ha tévednénk): mi vezérelte ide, mitől ló, mi kell neki; majd egy ötesélyes kérdés: hány ujj van nyitva a háta mögött? (Intenzív **SAVE**: rá kell hibáznunk.) Ha valami nem jött össze: **I'M VERY DISAPPOINTED...**; különben a kérdésére azonnal válaszoljunk: **NUR-AB-SEL SAYS: "GIVE UP..."**. Meg is fogadja a szellem tanácsát, és ami a legfontosabb, a szerv feladása mellett a követ is nálunk hagyja.

Irány Algéria!

Itt már nem lesz olyan komóny leledvány: ez már inkább rutinmunkát igényel. Menjünk el a késdobáló és a zöldséges mellett, utána balra-hátra a sikátorba. A *Sophia* által is említett ürgéhez jutunk, aki mihielyt szemrevételezi a követ, ad két levél és egy lórképet, hogy keressük meg a támaszpontot: da ahogy kiderül a pár óra múlva visszatérő *Indy*-ék elboszélósából, a kíváncsi 'hajók' nem sokáig bírták (és a dögök meg is bűdösödtek). Ha már ilyen szeg-csepás ért (válaszoljunk tehát **"A tetemnek bűdösnek voltak!"**-ot!), egy meszkkal engeszteli ki az ürge. Ezt akár azonnal el is csorólhojjuk másra (**I'D LIKE TO TRADE MY MASK**).

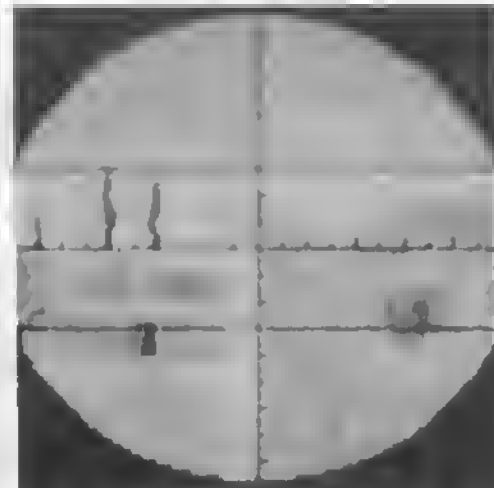
Sajnos, ahhoz hogy az előtérben lévő köldust kielégítsük, kaját kellene neki szerezni, itt pedig nincs kaja. A zöldségesről viszont lehet **SQUAB-ON-A-STICK**-ot cserélni, az a lényeg, hogy egy bizonyos színre azt fogja mondani, hogy az ietszik neki; ekkor már csak ilyen színű tárgyakat kérjünk hátul; és sűrűn mutogassuk ezeket a zöldségesnek: egyik csak kell majd neki... (megkapjuk a kaját).

Irány a késdobáló. Bár szüksége volna egy önkéntesre, azok (így érthetően *Sophia* sem) nem nagyon tolonganak (azóta a bizonyos **BALESET** óta, amit amilyen ostoba volt a mutaványos, megemlített előtűnk). *Sophia* mondja is, amikor rá próbáljuk venni a késdobáló alé állásra, hogy **"Te csak ne lökdössél oda!"** Ez volt a lényeges tipp...

Sophia egy idő után mégis szóba fog elegyedni a késdobálóval: akkor egy jól irány-

zsa **PUSH** *Sophia*-n és máris megkezdődik a mutatóvagy (valamint kapunk egy kését). A koldustól a kajáért cserébe kapunk egy beugrórt egy kis városnézésre. Jobb oldalt, a hátrább látható lépcsőn baktassunk lefelé, és adjuk oda a léggömbkezelőnek a jegyet, majd beszállás. Amikor klúszunk a képről, simán csak vágjuk el a kötelet a késsel...

Az előtérben a hajóbordák közül a leghátsó kijár, és meglepően éles-mint egy csákány. **PICK UP**; majd menjünk jobbra, ahol elvagy csákányozásra alkalmas, áttörhetőnek látszó fal van: **USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL**; egy lyukat ütünk a falba. Tömjük be a **PEG**-gel, majd illesztjük rá a **SUNSTONE**-t. Most nézzünk bele a



juk a két vezérsugár metszéspontját (valamivel a szarv előtt lesz); menjünk oda, és a szokásos hajóberda **USE** az **X**-re; megkapjuk a **MOONSTONE**-t.

Gyerünk vissza a közvetlenül a mölötől jobbra fent lévő pályához, itt **USE SUNSTONE WITH PEDESTAL**, majd **USE MOONSTONE WITH SUNSTONE** (pakoljuk fel a két követ; a nagyság-sorrendre ügyelve, a közepén lévő bemélyedésre).

Utána pillantás a *Plato*-könyvbe: nőzzük meg, a **SUNSTONE**-n minek kell együttállnia a szarvval (ugyanaz, mint a náci láborban, tehát a **SUNSTONE**-t úgy állítsuk be, mint múltkor); a következő bekezdés pedig a **MOONSTONE** beállításáról szól. Itt fontos, hogy a **MOONSTONE**-t nem a szarvhoz, hanem a **SUNSTONE**-hoz képest kell beállítani. Teljárt, ha pl. olyat olvasunk, hogy 'az éjszaka közepén felihold', akkor a felihold-ábrát kell az éjszaka(nap)-ábrához igazítani, természetesen most már csak a hold-követ forgotva.

Végül a szokott közép-nyomás, és a labirintus ajtaja megnyílik...

Menjünk be. Bent rögtön feltedezünk három szoborfejet. Ha mindhármát felszedjük (ami később a továbbjutás feltétele lesz), a továbbvezető kapu lecsukódik; ezért úgy játsszunk, hogy először **KETTŐ** fejet szedünk fel (**PICK UP STATUE HEAD**), majd ott a kapun: hátul látjuk az előtérben maradt fejet. Használjuk az ostort **USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM** — és maris a nyünk a lej.

Ezután addig tekergelünk, míg egy hatalmas szobrot nem találunk (amely mellett egy kapu van, az nem lesz jó!). Itt **USE WHIP WITH STATUE HEAD**, és átljunk le a szobor előtti, kicsit megügyvedt helyre. Feliteozunk...

Lent meglátjuk *Sternhart*-ot; már jó ideje ki-nyúlt... (de hogy hogyan jutott be a mogtolo kövek nélkül...). Szoronséno nem rejte-
tette el a **WORLDSTONE**-t (**PICK UP**). Még szedjük fel a mellette lévő betőt; valamint olvassuk el a kezében lévő üzenetet, ahol ezt mondja el, hol torúl el a **MAP ROOM**, és hogy a mi magikus halunk nélkül reménytelen kijutni.

Forduljunk is vissza. Sajnos a lift elment, de a vízásés mögött megleljük a lift ellensúlyának láncát, és így *Indy* fel tud mászni.

Ezután keressük meg a másik figurát, ami mellett ott van a zárt kapu. Mindhárom fejet pakoljuk fel a polcra (**USE STATUE HEAD WITH SELF/STATUE HEAD**), és ki is nyílik az átjáró...

Keressük meg ezt a pályát, ahol nem tudunk hátrajutni az aranyládához. Itt jól lát-



△ Léghajókázunk egy kicsit — ott a kereszt jobbra

Kezdődik megint egy kis idegmunka. A léghajó irányítása elég nehéz. Amíg az és PC-n belül egérgombra a leghajó magassága csökken (gyors, településközeli leszállás-kor nyomogassuk!), ugyanakkor az útirány az iránytűn 45 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba fordul; a jobb gombra pedig pent fordítva.

Szálljunk le közvetlenül valamelyik nomád település mellett. Kérdezzük meg az arabot, mit tud a németek munkálatairól, majd **WHAT DO YOU MAKE OF MAP?** Elmondja, hogy a térképen látható kereszt innentől milyen irányban van — tehát mindig így tájékozódjunk. Hamarosan jól be tudjuk majd lőni a célt (egyos felukban mondják is, hogy itt van egy kópésro, s ilyenkor egy vörös, kis kereszt is megjelenik a lavírozó térképen — ott szálljunk le).

A köpernyőn, miután sikerrel agyonnyomtuk az őrt, menjünk ki balra. Ott *Sophia* menten boly is esik egy csapdába; nem tudjuk kihozni.

Menjünk a veremtől egy kicsit feljebb, balra lévő járothoz, és **USE LADDER**.

A tárnában bizony tapogatózunk kell... Mindenesetre így is megtalálunk mindent:

- egy 'alvó kigyó': vegyük fel, mert civilben egy gumicső
- clay jar (kanna)
- blunt wood thing (peg)

Az előtérben lévő generátorból viszont no szedjük ki a biztosítókat, mert akkor később vissza kell majd dugni!

Újra menjünk ki, irány balra, a koesihoz. Van rajta egy üzemanyagtartály (a hátsó korék felatti); mire való a gumicső és a fenti generátoros bonzínbetöltő? Tarmészetesen dugjuk be a koesi tartályába a csövet, és a végére illesztjük a **CLAY JAR**-t; meg is töltődik...

Mohetünk vissza a tárnába, és irány a generátor: először nyissuk ki a gázolej-batöltőt, majd **USE GAS-FILLED JAR WITH GAS-FILLER PIPE**. Ahol generátor van, ott kapcsoló is lesz; mégpedig közvetlenül a generátor mellett (**LITTLE METAL THING**, majd **SWITCH**). **USE**

LOST DIALOGUE-be; a harmadik lap felé lesz egy ilyen kezdetű mondat: **AT MANY OUTPOSTS...** Itt figyeljük meg, melyik jegyek kell együttállnia a **TALL HORN**-nak: ha pl. reggeli nap, ekkor **RISEING SUN**, stb... A felillesztett **SUNSTONE**-hoz fordulva, addig forgassuk a tárcsát, amíg a fenti **TALL HORN** alá nem kerül az ezt a bizonyos napszakot szimbollizáló ábra, és ekkor nyomjuk meg a **PEG**-et: nicsak, *Sophia* kiszabadult!

Kapcsoljuk ki a generátort, hogy a gyújtógyertyát kiszedhassuk. Mihelyt megvan, menjünk ki; irány a kocsi. Láthatóan hiányzik az egyik gyertya: **USE SPARK PUG WITH SPARK PUG**; ill. a **DISTRIBUTOR CAP**-ot is illesszük a motorba, és máris indulhatunk...

Irány Kréta.

Teljesen (az órányon átt) menjünk balra, át a hidon, és a pálya végén szedjük fel a földmérő-horkantyút (**PICK UP TRANSIT**), majd vissza, és módszeresen nézzünk be minden **ENTRANCE**-be (a híd előtt menjünk át), míg egy különös falfriskót nem le-
tünk. Valami kapcsolatban lehet a már *Plato* által említett szarvval a freskón lévő; és a lőtőren lévő nagy szarv. Ha már van egy vízszintező, biztos ezt kell használni... Menjünk ki. A pálya hátsó részén (az egyik kő, míg a másik föld-talapzaton van, és így is egyvonalban) van két kőhalom: mindket-
tőt **PUSH**-oljuk meg, és a láthatóvá vált szobrokra illesszük a földmérőt.

Kozdjuk pl. a jobb oldalval. A freskóra visszaamlékazva, Innen a saját oldalunknak megtaláló szerv-részre kell irányítanunk a téjelőt (alaposan nagyít a műszar, így nahezen ismerholó fel a szarv!). Ha be-
fogtuk a jobb oldali szerv-felet, lépünk ki. Ha *Indy* közli, hogy a 'jobb szarvat láttam' (**I SEE THE RIGHT HORN**), minden OK, és a program automatikusan mutatja a vezérsugár irányát.

Ugyanezt tegyük meg a bal oldali szobor-
ral, ill. szarvfelet is. Ha jól tájoltunk ('a bal szarvfelet láttam'), automatikusan megkap-

hátán valami ellensúlyos szerkezet van: mi lökjük ki az ellensúly biztosítópeckét! (USE STAFF WITH CHOCK).

Vissza, és lejjebb keressünk egy olyan tornetet, amiben jobbra, hátul egy hatalmas arc van. Dugjuk be az ágot a szájába! (USE STAFF WITH STATUE MOUTH!) Já, a lift felfelé emelkedik, és máris megszerozholjuk az aranydobozt, alatta két ORICHALCUM-ot is leljünk.

Ezek után (a liftre ráállva) menjünk vissza Sophia-hoz, és menjünk ki ott a hátsó járaton.

Egy olyan terembe érünk, ahol a hátsó falon (egy zárt kapu mellett) egy nyílás van. Mi nem nagyon akarunk felmászni, így körjünk meg Sophia-t (szigorúan csak a hlúsgára hatva!), hogy ő másszon fel! (LET ME BOOST YOU...; YOU PROBABLY...; I MUST MEANT...; WITH LUCK...). Odaátrol könnyítje a kaput.

Mivel Sternhart azt mondta, hogy csak az aranyhellel lehet kijutni a labirintusból, próbáljuk is ki. Sajnos a nálunk lévő ORICHALCUM-ok elnyomnak minden külső halást — de az aranydobozt kellően árnyékol (rakjuk be), és Sophia-t is körjünk meg, rakja bele a nyakláncát (CAN I...; I THINK IT'S TROWING...; SO WE NEED TO HIDE...; SEE...; NUR-AB-SAL...; I WANT TO PUT IT IN BOX).

Mászkáljunk a termekben, és minden teremben szedjük elő az aranyhalat. Ahol egy meghatározott irányba beáll (mondja is, melyik fal felé mutat), ott a falat piszkáljuk meg a bardodarabbel: és máris megyen a klút... (OPEN OOR). Bent kapjuk fel az újabb ORICHALCUM-ot, majd jobbra. Az Atlantisz-terepmakett közepén a szokás szerint alkalmazzuk a 3 kővet: lásd az előző használatnál említetteket + a WORLOSTONE a TO APPROACH ATLANTIS ITSELF...-ben nézzük meg, hogy a MILYEN állású Hold MIT világított be és így állítsuk a WORLOSTONE-t a MOONSTONE-hoz.

Egy kis animáció, majd a megjelenő ajtón ki. Ott megjelenik Kernor, persze fegyverrel, és elszadi a kőveket (s ha rasszul társalgunk, még az életünkkel is), valamint foglyul ejti Sophia-t. Végül a jobb oldali fal megszurkálásával távozhatunk.

▽ Tengeraltjáró — sikerült beslísszolni!

A mólió előtt bukkanunk felszínre. Irány a hátul horgonyzó tangeraltjáró, ahol PUSH-oljuk meg e torony bajáratát — a felmászó vált kapitány pillanatuk alatt leverhelő.

Bent: a hajó egész hosszán jópár vezérlő van. Legfelül, a mindig biztonságos kapitányi kabinban van a magasság-szabályzó (annét karja egy használat után lelőrik, de simán pótolható a Sophia melletti tereméből előhalászható WC-pumpával. A kapitányi fülkében van még egy hangosbeszélő, ami vel a legénységet küldhetjük az alsó vagy a hátsó torpedókhoz, ill. 'pihenj'-t és gyűlekezőt vezérelhetünk (ételemszarúon nekünk csak az első két lehetőség biztonságos).

A lejjebb lévő szinten, balra találjuk a magasságszabályzót: barna potméter (a kenyeros asztal után, ahol szedjük fel a kenyérszeleket, sajtol, és kánnál is) és az előre-hátra kapcsolót. Mindkettőt PUSH-oljuk meg, hogy vezérlést szerezzünk rajta. Sophia-t körjünk meg, ha megjelenünk az ór megátt, üsse le (Sophia-hoz a háta megátt szelőlőzőn át beszélhetünk). Az akkumulátoroknál a szivárgó savat a náci láberban is használt kerámiaedénnyel szedjük fel.

Irány Sophia. Az ór felénk fordul — kérdezzük meg tőle, ismeri-e sanyarú sorsát (OIO SOPHIA FORETELL...) — ekkor üti la Sophia.

Az akkumulátorsavval az orvosi szoba túloldalán lévő 'erős dobez'-t marattathatjuk szől — megijük benne a kőveket és egy kulcsat a kormányzárhoz.

A kulccsal menjünk vissza Sophia-hoz, és nyissuk ki a kormányzarat. Most már teljes az uralmunk a hajó felett — így PUSH-oljunk is valamelyik vezérlőszerekentyűre! Egy csavarás a kormányon — nono, ezzel gond van, nem foreg... (és akkor kezdődik a szokásos ide-oda mászka a hajóban, RESTORE és dühöngés...). Da ha a sabaséggel teljesen leszabályozzuk és az oda-vissza kapcsolót átállítjuk, már foreg...

Nem nehéz lefedezni, hogy e kormányműveletekkel a hajó szemléltől való távolsága változtatható (neheztés, hogy minden művelet után ellenkező irányba fordul a hajó...); és akkor meggy masszabb, ha a hajó menetirányával ELLENTÉTES irányba forgatjuk a kormányt (míg azonos irányba forgatva kázeledik). Tehát a hajó pillanatnyi állásától függő, állandóan változó clickelés

sei a hajó ez AIR LOCK-kal egy vonalba kerülhet (a magasság pedig a baloldali karral szabályozható). Amannyiben éppen el-lankázó irányba megy a hajó, ha sikerül egy vonalba hozni a bejáratát, akkor sincs gond, mert pár képpel odébb a hajó simán irányt változtat, így — ha a magasság is rendben van — simán befutunk a dokkba.

Kettesben indulunk tovább immár Allantl-azon. A sététben rögvást lelünk egy létrát (PICK UP), majd jobbra menve Sophia-t el-rabellák a hátul látható ajtón át. Ekkortól a világosság már valamivel megnő, és láthatjuk, hogy kelt feljutni az ajtó platójára — simán csak támasszuk a létrát a lőrótt léposó aljához. Fel.

Fent kivehelő, az ajtó mellett, egy kődoboz. Ha kinyitjuk, benne egy témrudat találunk, amin — tüzetesebben megvizsgálva — egy lyuk van. Ebből régtől következik a leendő (mivel világítóeszköz égen-földön nincs): rakjunk be ebbe a nyílásba egy ORICHALCUM-ot — és menten világos lesz!

A kapu melletti szöveg lelapzalára a szakott sarrendben helyezzzük fel a kőveket, majd pillanlsunk bele a Plató-könyvbe! 'A végső bejutás csak az „ellentétesen gondolkodók-nak” lehetséges...' — tehát, a már kialakult beállításokban valamit, vagy mindant ELLENTÉTTJÉRE kell változtatni! Pl. a SUNSTONE esetén ha eddig a MORNING LIGHT állt együtt a szarvval, akkor most ebből SETTING LIGHT lesz, szerencsére nekünk csak a SUNSTONE állását kell megálnunk, a másik kettő kő állása legyen pontosan az eddigi (lehat ha eddig pl. az alsó kettő kőnél a OARKEST NIGHT-FULL MOON páros volt, akkor most is ez marad; ételemszerűen az előző kőbeállításokhoz képest minden kővel pont 180 fokkal el kell így forgalnunk).

Kinyitlik a szöveg szája: etessük is meg (USE ORICHALCUM WITH SENTRY STALE) egy ORICHALCUM-mal! Az ajtó kinyílik: felszedhetjük a kőveket, a létrát, és be.

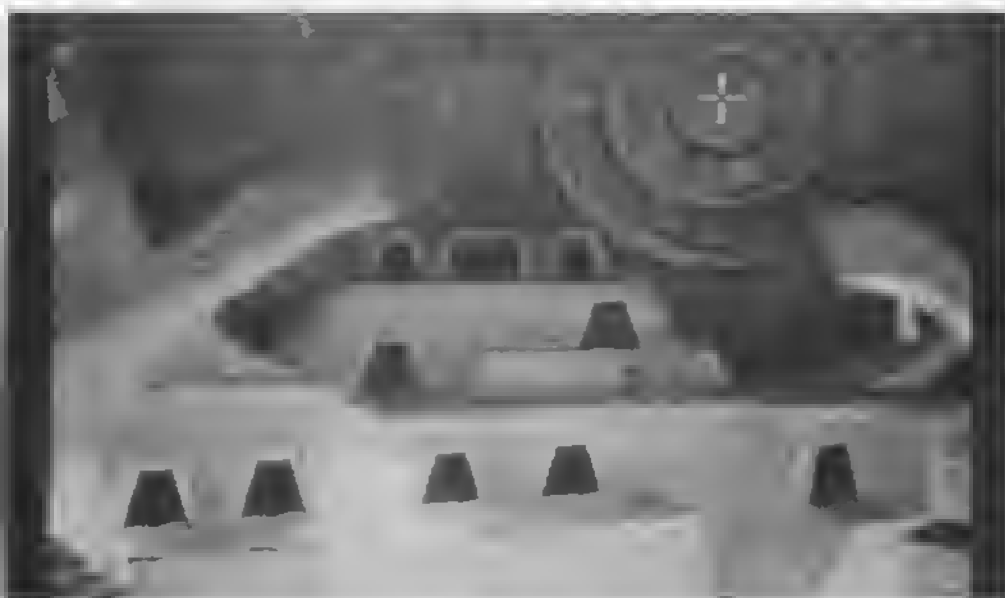
Egy még keményebb rész következik. Nem árt megjegyezni (lerajzolni), mi hol van, mert úgy lényegesen egyszerűbb lesz mászkálni. Először egy kis tippialmaz:

- A részek sima OPEN-nel nyithatóak, és máris bemászhatunk.
- Két helyen is 'robot-alkatrészek' vannak. Itt szedjük fel a kereket (BRONZE SPOKEN WHEEL), ill. a bronz fogaske-reket (BRONZE GEAR).
- Ahol a bal oldalon egy szöveg van (CROSS BETWEEN A BULL AND A FISH), a leje iavehető! Ennek a lejnek a láva-teremben lesz jelentősége: miután a kő-poharat megszereltük, és azt a PEDESTAL-ra raktuk itt a teremben, USE FISH HEAD WITH PLAQUE-vel a kupa feltárható lávával, amit automatiku-san fel is szedünk.
- A mászkáló órák nem veszélyesek: egy-részt egyszer mindenképpen össze kell vernünk az egyiket, hogy kolbaszhoz jussunk; másrészt néha ad a program a ezínte elronihalatlan útközetek után pár (4-5) pontot.
- A külső kárgyűrűn is menjünk végig ahoi egy csontváz van, szedjük fel a mollikását. Ebből azonnal bele is rakhatjuk a sajt és a kenyér összeállításával nyert 'mélytengeri szendvics'-et, illetve a kolbászt. A végeredménynek CSALETEK-KALITKA neve lesz. Na vajon miknek? Persze a rákoknak! (Hisz eleve van



CRAB ROOM, rákszobát Irány Ide; a csapdát moritsuk a vízbe és hamarosan zsákmányunk is lesz...) **Bent Irány** a szobát Irány Ide; a csapdát moritsuk a vízbe és hamarosan zsákmányunk is lesz...)

Bent Irány a szobát Irány Ide; a csapdát moritsuk a vízbe és hamarosan zsákmányunk is lesz...)



△ **Lávaszoba — a háttérben a következő forgatás**

- A láva szállításához szükséges kő-kupa egy olyan szobában van, ahol a földön egy máty szakadék tátong. Itt **USE LADDER ON HOLE**, és máris átmehetünk a szobához, aki a közében tartja az odónyt.
- Ha megvan a **WHEEL** és a pohárnyi láva, Irány a **MACHINE ROOM**. Itt az alsó szobor fejétől jobbra fent lévő pecekre rakjuk fel a kereket, majd az emelvény tolatján töltjük be a rendszerbe a pohár lávát: 10 **ORICHALCUM** a jutalom... (melláslag ezt többször megtehetjük: 20, 30... kő a jutalom, de vigyázat, mert 119-nél többet nem tarthatunk egyszerre magunknál). **FONTOS!** Ha megnyugtató mennyiségű **ORICHALCUM**-ot gyűjtöttünk be, a karokat szedjük újra fel! (A franc so gondolná, hogy ilyen univerzális, több masnába is jó alkatrészeket is gyártottak az atlantisziak... kitolás kitolás hátán!)
- A börtönben, ha a felső rácsnál vagyunk, a szoborba rakjunk egy **ORICHALCUM**-ot — az ór ekapcsolódik.
- Az átjárónál, ha az első **ORICHALCUM**-ot beadjuk a hálszobor szájába, még a kapu egyik szárnya megroggyan, de utána bármennyi követ is töltünk tovább, nem működik (jelen sorok írója kb. egy órán át láradhatatlanul pakolászt a követek a szoborba; de így sem indult meg...). Logikus feltételezés lenne, hogy valószínűleg itt kell használni a bronz fogaskereket, mert valami zűr lehet a nyitó-szerkezettel; de ez sem igaz. A támpont a víz lehet: 'elterlaszolja a kaput'. De hogy tűntethetnénk al a vizet? (a logikusnak tűnő slaggal nem...)

Használjuk a felszedett **EEL** szobrot! Bár ezt a program nem hangsúlyozza, de van rajta egy **ORICHALCUM**-nyitó: ha ezen és a **CRAB ROOM**-on kívül más szobában akarnánk alkalmazni, a program kilrja, 'főlesleges feltűnt a ternet!' (a **CRAB ROOM**-bali azárással vigyázzunk, mert utána már hiú ábránd lesz a rákfogás...) Tohát — ki gondolta volna — valóban a vizet kell okúntetni (**USE ORICHALCUM IN EEL FIGURINE**)!

ojtjuk... A meggyőzés nem használ, alótámasztani meg nincs mivel a rácsot (egyedül az acéltákyára, ill. a nap/held stb...-kővekre írja ki a program, hogy túl gyenge; a többi tárgyról semmi hasznos infót nem ad); hagyjuk itt *Sophia*-t! (Miután persze **PICK UP STATUE PART**-tal felvettük a szobordarabkát)

Ha bemegyünk a **CANAL**-ba, hátul egy rák-lorma tutajt látunk; de az utat óhes tapogatók zárják el: **USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS**, és máris szabad az út. Úszszunk át, majd a tutajrák szájába szintén rakjunk egy **ORICHALCUM**-ot, és így a motorja életre kel (**LOOK AT CRAB MOUTH, USE ORICHALUM IN CRAB MOUTH**), innen már sima **FLOAT**-tal irányíthatjuk a tutajt.

A kapukon valamelyik (vőletlenszerű) kő alkalmazásával juthatunk át (**USE SUNSTONE/ MOONSTONE/ WORLDSTONE ON SPINDLE**). Ha balra indulunk, a második képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel a maslna-alkatrészt: **PICK UP CRESCENT-SHAPED GEAR, MEJD CLOSE CUPBOARD** és **LOOK AT CUPBOARD** — a gép összerakásához némi segítség...

Balra egy pályával pedig menjünk be hátra, a folyosón. Amennyiben a láncot fellüzzük bármelyik karikára (**USE CHAIN WITH BRONZE LOOP v. ARM**), kukkantsunk be a sérült szoborba, ez létra nátkül nem fog menni (**USE LADDER WITH CHEST PLATE**). **OPEN DESK PLATE, LOOK AT DESK PLATE**: és itt kell elindítani a gépet...

• Némi kísérletelés, a szobor karjainak helyzetváltoztatása alapján Intézzük el, hogy mindkét karját zárja össze (látható a mozgásuk! Rőadásul *INOY* kommentálja is, ha az adott elrendezésnél már elakadt a gép, tehát szélső helyzetben van valamelyik kar; érdekes látvány, hogy ilyenkor az ajtó alatt lévő jobb kezéből totálisan hiányzik egy jó darab...). Amikor ez megvan, már a szobor előtti lánc mindkét vége fellüzhető a két karikára.

• A fehér száj-'akármí' a középen lévő

szögbe kerül, és mielőtt feltánnánk, a szomszédos toromball ábra szerint rakjuk mögéje a **MACHINE ROOM**-ban már használt kereket

- A pántszerű (szomszédos szerzemény) valamit vagy a bal, vagy a jobb oldali szögekre illesszük (ha a bel oldaliakra rakjuk, akkor az ajtó felőli kar mezog, ha pedig fordítva, akkor ellenkezőleg).
- A fogaskereket a következőképpen használjuk a két megmaradt lehetőség szerint: ha felülrre rakjuk, akkor a kar előre lendül, ha hátra, akkor pedig hátra húzódik.
- Amikor mindkét kulcskarrkán tenn van a lánc, már csak az előrenyújtott karokat kell visszahúzni (pl. simán a fogaskerek áthelyezése az alsó szögbe és az **ORICHALCUM**-etetés); az ajtó leomlik...

Magjegyző: A PC-s verzióán nem tudjuk, hogy a törés vagy a **Lucasfilm** büne-e, de 590 Kb-nál kisebb szabad **RAM**-nál mindentféle tura delog történik: véglegesen eltűnik *INOY* sprite-ja, meg még sok hasonlós delog... **Tanulság:** ne játsszuk rossz operációa rendszer alatt és egy csomó képlőpő programmal párhuzamosan!)

Ha lemásznak a látráról, felszedhetjük a földről a **HINGE PIN**-t, ami szemre is egy marha erős vasrúd; ezzel már **OK** lesz *Sophia* szabadulása... De még ne mesz menjünk *Sophia*-ért, hisz bent a tall hieroglifák tanúsága szerint két kar kell a vajatvő beindításához, és az előbbi pecket pedig a collarácsnál véglegesen elvesztjük (a hajó WC-pumpája, ill. a barlangball bot véglegesen elveszett, hiába is **RESTORE**-oznánk).

Menjünk be az újennan nyit ajtón, és egy pályát balra-fo. Itt nézzünk be balra a főtérbe, és az emelvényen felmenve szedjük fel a csontvázak lábánál fekvő kart; ki, ismőt egy pályával fo, itt be a kotrógaphoz, végül jobbra.

Másszunk fel rá (**GO TO MOUTH**), és a szokott módon clessünk **ORICHALCUM**-mal, majd a fatharc szerint a két szélső nyílásba illesszük a két kart, és minkeltő **PUSH**-oljuk teljesen fel; és már indul is a gép.

A folyosón száguldás közben a bal kart **PULL**-oljuk fo teljesen alsó állásig; a jobb kart **PICK UP**-pel szedjük ki és rakjuk be középre, majd teljesen nyomjuk fel. A kotró párszor megpördül, és a falat attérvo (szorongósóra a két kar megmarad) klatat nyit (jőjjünk vissza!).

Menjünk vissza a cellákhoz, és adjuk oda *Sophia*-nak a kapunyitásker felszedett reteszt (**GIVE HINGE PIN TO SOPHIA**), majd a már begyakorelt **OPEN CAGE**. Az adandó válaszok (végre több is van!): **I'VE GOT A PLAN; BRACE THE CAGE WITH THE HINGE PIN**.

Egy kis összezördülés (ránkripakodik *Sophia*, hogy miért akartuk elevenen elrohasztani itt bent), majd egy-két csók, és mehetünk is vissza...

Sajnos bent *Sophia*-ban lallép a vallásos érzület, és az istannok se lehet elrácigálni a tőteremből. Jó nyomnak tűnne *Sophia* azon mondata, hogy 'Isteni energiával bíró egyéneknek állandóan onni kell...'; de nem kall a kolbászezel vecakolni (és főleslegesen **RESTORE**-oznánk is...). Inkább **LOOK AT SOPHIA**, bején a nyakláncos kép Itt már csak simán **USE ORICHALCUM IN NECKLACE MOUTH**: a lej őrdögivé válik,



viszonyok állapíthatók meg az ajtók között;

közvetlen (pl. azonos szinten vagy jól látható lépcsőkkel) összekötve: 1-2-3; 4-5-6; 7-8-9; 10-11-12; 13-14; 15-16; 17-18; 20-21, 22-23-24.

Próbálgatással és komolyabb megfigyellel:

14-20 e lépcsőn át;
1 <> 8
2 <> 17
3 > 16
4 <> 24
5 > 16
6 <> 7
7 <> 6
8 <> 1
9 > 16
10 <> 14
11 <> 18
12 <> 19 (19 nem vezet sehova!)
13 > 16
14 <> 10
15 <> 22 (csak ezen él juthatunk ki a 16-os kapun bajtva)
17 <> 2
18 <> 11
19 <> 12
20 <> 25 és 20 <> 14, ami első látásra nem látszik
22 <> 15
23' ez a bemenő pont
24 <> 4
25 <> 20: a 25 a kimenő pont

Azért írtuk le ilyen részletesen, mert előfordulhat a kapcsolatok 'magkeveredése'; így ez alapján sokkal egyszerűbb lesz a követendő útvonal megkonstruálása (23 → 25). Jelen esetben ez: 23 > 24 > 4 > 6 >

átüzésedik; és az már *Sophia*-t is rdegesíti, ode is adja, mi meg bevágjuk a dobozunkba és azt pedig a tűzbe... Az átok megszünt *Sophia*-n, mehetünk is tovább...

Bent, az új váratba bemenve menjünk át a hídon (simán click), és hamarosan egy jó nagy labirintusba érünk; szerencsére csak megfigyelőképesség kérdése, hogy azonnal rájövünk, hogy érdemes róla térképet készíteni... Mi a következőképpen csináljuk:

Adott három nagy ajtócsoport, 3+3+3; 3+2+5; 2+3+2 (ez utolsó csoportból jöttünk ki) kezuval. A fenti sorrendet tartva, és felülről/balról számozva a következő

▼ **A fall hieroglifák — egyértelmű nem?**



7 > 8 > 1 > 2 > 17 > 18 > 11 > 10 > 14 > lépcsőn 20 > 25 és máris lemehetünk a lépcsőn.

Itt a megszilárdult láva-kérgéken kell átmenni jobbra, ez szerencsére egyáltalán nem nehéz, mert az nem sammisülhet meg, amin éppen állunk és téves lépés lehetősége is kizárt.

Itt még egy nagyon fontos megfigyelőnivaló van: a terem hátsó falán egy szokott elrendezés rejza van: a külső körben balra egy nap, a középsőben alul egy (tele)hold, a belsőben pedig elul egy háromszög (gy.k.: vulkán). Ezt jól jegyezzük meg, mert a továbbiútásban szükségünk lesz rá!

Amikor *Sophia* is átljutott (szerencsére nem kell segíteni; végre egyszer maga is csinált valamit!), menjünk le a lépcsőn, majd be a főentrumbel.

Ott a szokott módon tekjuk össze a követet, és **LOOK AT WORLDSTONE**. Máris tekergethatjuk a követet a láva-labirintus tornának megfelelően (a fent említett esetben a déli nap nézzen balra, a tellheld és a vulkán pedig lefelé).

Némi dirr-durr, és megjelenik *Kernar*, velemlint az őrütt tudós. Persze mindenki magát akarja istennek meglenni; hiába említjük nekik a görbelábú gnómek csontvázát, **Plato** fatális tévedésél: „ezek a fejlődés melléktermékei...”. (Én még a görbelábú ninjával is próbálkoztam — *CoVboy*) Némi összezördülés is van *Kernar* és a tudós között, de nem kell megörülni, nem ilyen sablonos agymást-lepuffantás a vég...

Először *Kernar*-en próbálják ki a hatást, mégpedig 1 **ORCHALCUM**-mal. Kicsé összetépörödik, majd lozuhan; így 1 **ORCHALCUM** valószínűleg nem lesz elég; ragaszkodhatnánk is a **Plato**-féle 10 kóhöz (ha ki akarunk nyúlni; ekkor sovány vigasz, hogy a tudós is kinyúlik...). Mi inkább ne tegyük azt, mindenesetre akérhogy is, de a sor rejtunk van (*Kernar* helyére állunk). Talán próbáljunk hatni a tudós félelmére, hogy mi lesz vele, ha mi valóban isteni méreteket öltünk... **YOU DON'T NEED...; LISTEN, WHAT IF...; DIVIDING BY TEN...** (ezután lehet végérvényesen elszűnni a dolgokat: a **NO BEADS...** kivételével bármit válaszolunk, az előbb már említett dolgok történnek). **NO BEADS...; FOR YOUR SAKE, I HOPE...; LET'S GET OUT OF...; IF I REACH...; ONCE...; EVER HEAR THE TERM...** és mégis a doki áll be, miután berakosgatja az **ORCHALCUM**-okat. Ez sem jön össze, az egész bírdalelem pedig összeroppanni látszik; futás is ki (automatikus...!)

Megcsodálhatjuk még a finálét, a stábilltát és a **Lucasfilm**-emléme egy fura, új megvalósítását... Jó jóték az az **INDIJÁNOS**, bár mondjuk egy kicsit debril ötletekkel ruházták fel az előző részekhez képest, az viszont nem vélt a hátrányára.

ELEV egy festői falucska volt...
De az egyik napon lakói előtt megjelent maga a gonosz, a
a POKOL ANGYALA!

Pokolian jó; Pokolian izgalmas; Pokolian szellemes!
Ára: 354,- Ft + postaköltség (C64, lemez)
Megrendelhető: B.A.A.S. 2601 Vác, Pf.: 342, vagy
Megvásárolható: CD-, Műszaki Bolt, Dunakeszi, Garas u 2.



WARRIORS of the Savage Frontier



△ Ez itten kérem CoVboyné... khm. pontosabban a címképernyő (PC)

Ugye mindenki ismeri legalább hírből a *Getaway to the Savage Frontier*-t? Most már jól benne vagyunk az évben (hmm... melyikben is...? — CoVboy) tehát valószínűleg a TSF is beszéltünk minden AD&D játékos gyűjteményébe. Mivel a CoV #24-ben már külön jeltettük az előző részt, szeretnénk megnyugtani a kalandorokat: nyugodtan essenek neki a TSF-nak, nyomokban sem emlékeztet az első részre, ez egy jó játék!

A szükséges körítésről: a játékot kényelmesebb szempontokból nem Amigán, hanem PC-n játszottuk le, az MCGA (320*200 pont 256 színben) képek meglehetősen jók, a megvalósítás lökéletes, vagyis a program nem száll el. Egyetlen zavaró körülmény bukkan fel: orthotelen módor nem a PC oraját használják az időzítések ellenőrzésére, így, ha valaki véletlenül normális gépet próbál használni, akkor ki kell vennie turbóból, ha az üzeneteket el akarja olvasni. Jó-jó a GSF-fel az volt a baj, hogy letűt lassú, most meg az, hogy gyors.

de hát miért nem tanulnak meg SSI-ét és a IC-1 programozni? Mellesleg az Amiga verzió meg lassúnak tűnik a PC változat után, úgyhogy semmi jól nem várunk a 64-es verziótól, hacsaknem ennyit, hogy igazán megjelenhetne már...

Van még egy apró probléma: a program nem bírja átvenni az AMIGA-n mentett GSF karaktereket, ezért eselleg új csapatot kell bütykölnünk. Hát akkor kezdjük: egy sör az osztalon, a többi a hűtőben, csergette a bal kéztől 15 centiméterre, jobb kéz klavetűrre vagy az egerre tapad, szeme a kiguvadnak, túl áramvonalasan hátraszmul...

...csapatunk a GSF abszolválása után Yantar mellett élvezi a népszerűséget és a pihenést, amikor régi barátunk (barátunk?!? maximum kedvenc zsarnokunk!) Anammas az egész csapatot Uorkh-ba varázsolja.

Mindenki ismeri Anammas-t? Nem? Na jó. Ez egy vén, korpulens fickó, foglalkozására nézve varázsló (olyasmi, mint a programozó, vagy mint CoVboy) (Kérem a kérpót-

lást jegyemet! — CoVboy), akit még a GSF idején mi rangallunk ki a trutyiból, éppen akkor, amikor néhány jóra való bandita rá akart uszítani egy osztrák lévesztart és egy ex-magyar úrrembert némi feldarabolás céljából. Azóta ez a piszok mindentelére rázós kalandra küldözget minimális alapbért. Lakhelye Secomber (délkelet), egy színes házban lakik, dwarf testőre van, és szírványoszlnú csecéket leri. (Szóke, barna, vörös, stb...)

Tehát Uorkh-ban landolunk, ahol a maradvék Zheritl erők lámadást indítottak a Lordok Szóvolsága ellen. Ez utóbbi egy csomó város szóvolsága, természetesen mi őket támogatjuk. A lámadás célja a dwarfok helyi kultúrházának (temptoma stb...) elfoglalása. A lámadók vezetője Lord Gaidarr. Anammas meg a folkunkra kőr, hogy feltétlenül keressük fel Secomberben, miután végeztünk a feladattal és Lord Gaidarr-tal.

Hopp, átljunk meg egy pillanatra! A csaták közben szükség esetén megtalálható a **BANDAGE** menüpont, igaz csak akkor látható, ha van haldokló játékosunk. Lehet, hogy a GSF-ből sem maradt ki, csak Kewist automatikusan ellátta a sörüket? Ejnye. A TSF egyébként hozott néhány ép-eszű újítást. Például lehet vásárolni térképeket. Ezek használata egyszerű: **READY, USE** erre tottrajzol egy teljesen használható térképet. Nem azért használhatatlan, mert semmitmondó, hanem azért, mert egy néhány oldalal arrébb megtaláljuk az esszest. Tehát a jelszó térképet csak CoV-val együtt vegyél, vagy rendeld meg! (Nem a térképet, a CoV-ot!) Néhány helyen tapasztalni fogjuk, hogy csata közben további harcosok csatlakoznak egyik vagy másik csapathoz. Az ötlet jó, kellemesen színesíti a harcot, csak akkor fogunk hoveny körömkodásban kórni, amikor a varázslóink mögött egy lépés távolságra tűnik fel egy újabb kis hadsereg. Nagyon szorencsés útnas, hogy végre az NPC-t (gyanúgabbak kedvőit: 'non-playing character', ezek önként csatlakoznak a csapathoz) is magunk vezérrelhetjük. Eddig igen kínos volt ezeket magyézni az öngyilkosságtól. Továbbá lehet találni egy rakás mindentelre 'LUCKY PAPER'-t. Ennek a helyes magyar

fordítottá igen nehéz lenna megadni, ne-
vazzuk egyszerűen 'izé'-nek. Egy ilyen izé
úgy működik, hogy először is beépíjölünk
valamennyit. Ezek után egy rakás helyszí-
nen becsörkésünk olyan ellenséges csa-
patokat, amelyekben együtt vannak *kraken*
késelők, *zheniti* harcosok, és 'Hoattowar'-
beli (na most ezt mire fordítsuk? *Host-*
tower-re?) mágusok. Nagyon figyelünk,
ugyanis nincs túl sok ilyen csapat! Ha talál-
tunk ilyen társaságot, akkor természetesen
ki kell nyitnunk őket, de nem mindögy,
hogy milyen sorrendben! Ezeknél a csa-
patoknál három különböző színű kristály van.
Ha bármelyik ellenséges ligurót lecsapjuk,
akkor a többi pönikba esik, és összetöri a
nála található kristályt. Az első halott ellen-
ságnál találunk csak 3p kristályt a harc vé-
gén, tehát legkevesebb három ilyen csa-
patot kell kinyitnunk, úgy, hogy elsőként ki-
nyitunk mondjuk egy *kraken*-t, a következő
csatában majd egy *zheniti*-beli hercezt, a
harmadik esetében előre veszünk egy má-
gust. A dolog szépsége, hogy a háromféle
ellenség teljesen eltérő erejű és harcmodor-
ú. Amíg koncentrált támadással kikészít-
tünk egy *Zheniti* Lord-ot, addig garantáltan
begyűjtünk néhány kollomos varázslatot,
mert az ellenséges varázslók annyira gyön-
gék, hogy himes tojásként kell vigyázni rá-
juk. Ha megszaroztuk a háromféle kristályt,
a továbbiakban gond nélkül el tudjuk majd
olvasni az 'izé'-ket, amik egyébként kár-
mentesek. Úgyes! Nyilván az olionfelek is
csak együtt tudják olvasni ezeket, lásd még
a 'koalíciós kármentesség' címszót.
Tehát *Uorkh*-ban vagyunk. Előbb kőszél-
jünk végig a városon. Kapunk majd néhány
journal hívetkozást. A #1 nem érdekes, egy
térkép. A #3 elmondja, hogy *Lord Geildan*
emberrel délkeleten falbontással próbálnak
behozni a helyi postahivatalba. (Vagy az
egy másik másor?) Ezt csak akkor kapjuk
meg, ha az ellenséges sebesülteket a város
északi részén békén hagyjuk. A #5-öt ak-
kor kapjuk, ha kiszögítjük a kocsmába be-
szorított dwarfokat. (Nom bírnak a sörrel?)
Ebből megtudhatjuk, hogy közelodik az
aróstitás.
Mután a város felszíni részét kipucoltuk,
manjünk be a kósteélybe. A védők igen aktív
társaságát intézzük el, majd vizsgáljuk meg
az oldalsó szobákat. Ha még mindig ölnék,
távozzunk a kósteélyből a várkertön irányá-
ba. Ennek folderítését kezdjük a dái ré-
zzen. Rövidesen belábelünk a J#8-ba, ez
arról ártasít, hogy egy nam éppen ósárgi
csontváz hovorészik némi vérmoccsok közé-
pén. A közelben megismerkedhetünk az
egyik új szörnyeteggel, bár ez nam túl ve-
szélyes. Ne igen, azörnyeteg .. van néhány
új köztük. Röviden: ha háromlejtűvel talál-
kozol, vagy 'bullette'-tel, koményíts!
Észak falá haladva rövidesen orotikus
pontiráció tanúvá válnék, két hölgyemány
csépoli egymást, ráadásul mind a kettő azt
állítja, hogy ő *Sialajia*. Agyoncsapni nem te-
nécsos egyiket sem, bekásszunk a menü-
ben, varázsoljunk azt-azt. (dlaapel megic,
remove curse, charm person...) Bevalljuk,
fogalmunk sincs, mit csináltunk, amikor az
egyik hölgy oláruha megitt, és (vesztáre)
harcba szállt. A másik hölgy csatlakozik a
csépethez, emiből még sok bejünk lesz. A
J#24 keretében rövid családrejénét olvas-
hatunk ezek a szerencsásak, akiknek birtó-
kában van az eredeti dokumentáció, ezt
most inkább spóroljuk meg. Hatadjunk to-
vább az egyetlen lehetséges úton, vágú
egy kisabbfajta útkozot során egy *Jarbarkas*
navú harcos segítségével tepessuk ki *Lord*
Geildan belső részeit. A J#11 *Jarbarkas*
meséje arról, hogy ő milyen jó fej. A J#11

padig *Anamitas* kedves meghívó levele,
szabad lordításban így kezdődik:
„Kedves barátom,
ha azt olvassátok, akkor minden bizonnyal
győztetek...
...ha nem akkor remélem a jóért vívott ne-
mes küzdelemben haltatok meg...”
Jó fej az öreg, nem?
Vagyúk az Irányt *Secomber* felé (nyugatra
a második város). Útközben tisztelölünk
tehetjük *Loudwater*-ban. Nyugodtan kutas-
suk végig a várost, csapkodjuk egyen az
ellenséget, és természetesen fogadjuk el a
köpanyt. Ezt akkor kapjuk meg, ha a város
délkeleti részéből elűzzük a kísérteteket.
Ha egy csinos hölgykka kári a segítségün-
ket, menjünk vele. Ezután újabb szörnyo-
toggal ismertetkedhetünk meg, a 'greenhag'-
gol. Ez egy ügyes jószág, ugyanis tudja
vököztetni az alakját. A bonus gyűrű igen jó
szolgálatot fog tenni a játék végén. Eltárs-
foghatunk az északi kopukat biztosító örök-
kel is (J#17), eiktől megtudhatjuk, hogy
Ascora hőstől őt mentették meg. Csöppöt
tölöznek a fiúk.
Secomber-ben látogessuk meg *Anamitast*.
Felkínél egy koronát, ezt természetesen fo-
gadjuk el. Sajnos tele királyság és király-
lány nem jár vele, ellenben a továbbiakban
az *Encamp* menüben látható lesz a
CROWN menüpont. Ennek segítségével
bármikor kapcsolatba léphetünk *Anamitas*-
sal, aki állsmentől az éppen aktuális felada-
tot. Jó ötlet, nem kell mindig *Secomber*-
menni. A város térképe egy csöppöt meg-
váltott. A délkeleti sarokban a titkos ajtó
mögött beszorozhatjuk az első kristályt.
A továbbiakban a feladatok sorrendjét csak
gyönyábel követjük, inkább az egyes hely-
színeket külön tárgyaljuk. Ennek nem csak
az az oka, hogy a szokásoknak megfelelő-
an szabadon kószálhatunk a térképen, ha-
nem az is, hogy több helyszínhez nem tar-
tozik lefelé.
Talán kezdjük a loginkább elhagyható fele-
detek. Ha a térképen bekásszunk, előbb-
utóbb telékozni fogunk az orol varázsló-
val, vagy valami llyosmival. Töle meglo-
dújuk, hogy a terepen megtehető a dwarfok
három ősi barlangja, emolyekben sok ta-
pasztalatot gyűjthetünk, ha be merünk
monni. A terepen kóricáló dwarfoktól tova-
bi információt is megtudhatunk a barlan-
gokról, ha előbb nem vortuk őket agyon, te-
hát ne tegyünk így, ha találkozzunk. A há-
rom labirintus térképe nam igazán benyo-
lult, ezért tekintsünk el ezektől, valamint a
pontos hely megjelölésétől is. (Nom nehéz
megtálatni.)
Az egyik labirintus egy szimpla terem. Kü-
lönlegessége abban rejlik, hogy som a fa-
lak, som az ajtók nam ott vannak, ahol lét-
jük őket, ráadásul folyamatosan változtatják
a helyüket. Mindenesetre, ha már bent va-
gyunk, akkor igyekezzünk valamelyik tal
középső részén keresztül távozni. Minél
hamarabb, ugyanis gyökerletitág minden
lépésnél nagy csapat ellenséggel fogunk
találkozni, akik hípp-hopp egyonvernek
minket. Ebben a barlangban pihonni nem
lehet. Előfordulhat, hogy a program vóiotle-
nül a fel túloidetén helyezi el az ellenség
egy részát, tehát kölcsönösen nam tudjuk
egymást kilítani. Ekkor az elérhető ellenség
ohlprása után menekülünk el a tórképről.
A második labirintus egy folyosó, a két vé-
gén egy-egy ajtóval, közto további nyolc.
Mintun bajtűnünk, vagyúk sorra az ajtókat
nyugatról, majd a keleti ajtón távozzunk. Ha
esetleg az ajtón balápis után ismét a folyo-
són találjuk magunkat, ekkor ott már jár-
tunk. Ha nem tévesztettük el az ajtókat ak-
kor vöglük keleten a szabadba érkezőnk.

Szerencsére ebben a labirintusban lehet
pihenni.
A harmadik labirintus a 'keresztút'. Erről
láthatunk térképet is, de csak akkor, ha a
keresztződésben állunk. A feladat egy-
szarú, pucoljuk ki a teljes területet. A fela-
datot kedves kis telepítők nahazítják, ezek
szerecsére csak az adott negyeden belül
pakolnak ide-oda néhány lépésnyivel. Eb-
ben a labirintusban is pihenhetünk, tehát
nem lesznek gondjaink.
Ha mind a három labirintust abszolváltuk,
előbb-utóbb ismét találkozunk majd az or-
dei fickóval, aki hatalmas díszöretben és
néhány bonus pontban részesít. Szerény
véleményünk szerint ezért nem érdemes
erőlködni.
Tower of Twilight
Itt egy *Malchor Harpell* navú varázsló lakik.
A 'torony' *Longsaddle*-lől nyugatra, nam
messza a két folyó találkozásától található
egy kis tó közepén. A program által muta-
tott térképen semmi sem látható, tehát gya-
lagosan kell megkeresnünk ezt a helyet! A
keleti oldalról lehet bejutni egy hídön. A to-
rony körbejárható. A déli részen némi sájo-
tozást hullunk, itt egy titkos ajtó mögött le-
győzhetjük a torony házi kísértetét. A nyu-
gati oldalon néhány kísértetet találunk,
északon 'drider'-ek szaporodnak. A keleti
és a nyugati oldalon találunk egy-egy csa-
pajtot, bármilyen bomehotunk. A torony
közepét csak akkor kózátsuk meg, ha a
vasgólemet és a pókokat is legyőztük.
Hopp, pókok! A TSF két új típusú pókot vo-
zokolt ba, a pók királynőt (nagydarab ron-
dóság), és az 'elektromos pók'-ot. Ez utób-
bi különösen kedves jószág, ugyanis (sze-
rencsére gyonge) villámokat lohal. Elká-
pzelhetjük mit okoz a működésük a varázsló-
ink között... A vasgólem sem rossz talál-
mány, ugyanis a tűz alapú varázslatok nam
gyengülnek, hanem gyógyítják.
Ha megtisztítottuk a toronyt az ellenséges
figuráktól, menjünk be a torony középbé.
Itt *Malchor Harpell* 500 platínumért mogtunk
valakit a művészetáre, és ad neki egy szép
gyűrűt, amit a karakornok ozentül viselnie
kell. Ezután sokáig nam hajlandó mást ki-
képezni. Azt sajnos nam tudjuk, mennyi ez
a 'sokáig', egy hónapos pihonással töltött
ldó kovés volt.
Lellon
Ez egy kollomos kisváros. A keleti kopunál
egy jóst találunk. Töle megtudhatjuk, hogy
újra negy veszélyek lesnek ránk, omolyeket
csak akkor élhetünk túl, ha bártak és ügye-
sok leszünk. A leírat szerint a 'Rutling
Buck' kocsmában kellone néhány fickót
bevárnunk. Előbb persze nam árt körülné-
zni a titkos ajtók mögött. Manjünk be a koc-
smába. (J#28) Egy kalone *Waterdeep*
egyenruhájában üdvözlő, olújságoljuk,
őket küldték az érkező követségek bizto-
sítására. Akár ohotunk is egyet, amíg meg-
érkeznek... (J#30) Később meglopotéssal
tapasztalhatjuk, hogy óraink meghagyták a
fogvárainkat, hát meneküljünk. Beérko-
zunk *Waterdeep*-be (J#16) Boldogan
bamutatjuk a lovelot, amellyel *Anamitas* bi-
zott ránk, mire az órség egy része möglin-
del volünk *Lord Piergeiron*-hoz, a clmzotti-
hez, de nam ode érkezőnk. A J#34 keret-
ben szerencsésen megmenekülünk.
A felszínen egy csinos labirintuson kereszt-
ül juthatunk vissza. Ebben a labirintusban
van egy csomó rejtett ajtó, sok köztük egyi-
rényű. A labirintus közepén mindig el lo-
guk tévesztöni az Irányt, de oz nem külön-
sebben zavaró. Az északnyugati sarokban
találunk egy mogkötözött embert, engedjük

ol. (J#39) Magtudjuk tőle, hogy az ellenség **Waterdeep** egyenruháját használja, hogy így lőrhék meg a Lordok Szövetségének egységet. Az északkoltoi részén alaposan bozát ajtókat találunk, előfordulhat, hogy csak a **Diapel Magic** varázslat segít. A délkoltoi sárokbán az ajtónál csapda van, vigyázzunk. Az északkoltoi sárokbán van a kijárat, mielőtt ebben az irányban lévoznénk, vizsgáljuk meg a kárnyéken található titkos ajtókat. A csata után találunk egy taljegyzést (J#62). Ez megerősíti, hogy nem **Waterdeep** katonái égetik le a kárnyéket.

Waterdeep

Visszajutunk **Waterdeep**-ba. Ez szerencsére egy igen kis város. Ha egy maszkos koldussal találkozunk, adjunk neki egy tisztos-ságosságot, így megtudjuk, hogy a templomba a 'MASK' jelszóval juthatunk be. A városban becsarkézzhatunk egy csinos sárkányt is. Egy ronda fickótól megtudhatjuk (J#25), hogy az északi dokkrol **Mintarn**-ba juthatunk, a délről **Orlumber**-ba. A hajók reggel 6 órakor indulnak. (Ezeket a hajnali időpantakat soha nem értet-lük.) A J#36-ban egy baratsagos fenyegető levelet olvashatunk, valószínűleg két kalóz alkotól munkásságának része.

Yartar

Itt a halyszal nagyon egyszerű. Ellenségeink ügyesen elrabolták a **yartari** "Waterbaron"-t, és úgy intézték, hogy **Yartar Triboar** gyanúsítsa. Közöbén áll a háboru, tehát gyorsan cselekednünk kell kutasuk ál a várost, így megtaláljuk az allanséges úgynököket, ezeket sağıtsuk ál a lúlvilágra. Megtudjuk, hogy már van **Triboar**-ban egy úgynök. Vegyük az irányt **Tirobar**-ba, **Yartar**-tól nyugatra az első város.

Triboar

Nyüzsgő városka, szinte minden ven, illetve lesz, ha majd nem éppen háborúra készülnek a lakók. Az északkoltoi részén megtalálhatjuk a J#53-at, az úgynök jelentését. Az úgynök (igen helyesen) a város újjannan épült északnyugati részeire lippel. A magadott helyen telélünk egy titkos ajtót. Mögötte több heves csata után kiszabadíthatjuk a **yartari** vezért. Vela együtt keressük lel **Triboar** vezérét az északkoltoi részén található kastélyban, vagy egyszerűen ballagjunk el a legközelebbi rendőrszre (északi). Hatalmas kibékülés követkozik, a **yartari** főnök maghív — námi jutalom ígértevel — otthonába. Ezt természetesen ne hagyjuk ki, Irány **Yartar**, gyűtsünk ba minden látazó ajándékot.

Daggerford

A várost lerohanla az ellenség, a harcog gyáván elmenekült. Derítsuk lel a környéket. Minl tapasztalni fogjuk, mindenkit elfogtak vagy olkergettek, a templomban például egy vén tyúktolva ajánlja fel gyógyító szolgálatait. A harcog kesiélya a város közepén áll, viszonylag egyszerű alkergetni az allanságot. A kastély északi részén egy rejtett ajtó mögött kuksol a harcog. (J#51) panaszkodik, hogy nagy valt a lúloró. Ha kiszabadítjuk emberait, a J#54-ben értesítenek arról, hogy a maradék ellenség dél felé. **Way Inn** felé próbál menekülni a városból, ha slotunk, talán még utolérjük őket. Ha azonnal indulunk a déli kapu felé, akkor lénylog utalérjük őket, és természetesen ki is írthatjuk ólholmókat az utolsó szálly. (Akinék mög nem lúnt volna fel: ez egy llyon békös játék. Kavés kivétellel mindenkik ki kell nyírni.)

A város északnyugati részén, egy titkos ajtó

mögött kallamos meglepetés vár rák: néhány tűz-órlás, hasonló mágusok társaságában. Ez is egy újítás: egy csomó új lipusó mágusl logunk mindenhol találni, akik mindenlőle disznóságot varázsolnak. A rutinos kalandor hozzászókkott, hogy az ogra-tól nem kell félni, de ha néhány ilyen mágussal és sámánnal (a papek megfólólője) futunk össze, akkor nagyon kössük lel az alsónamút.

A délkoltoi saro környékén, rajtatt ajtó mögött néhány mágus kémkadik utánunk varázsgömb segítségével. Ha ide belépünk, akkor valami hasonló párbeszéd zajlik le:

mágus 1: „Jelentés a kapitánynak, hogy beleptek egy kis szobába!”
közzkatana: „Itt vannak!”

Miután a kis csapat llyetén aloselméjűség-lől tett tanúbizonysságot, heveny közelharcba keverodhetünk velük. Bevalljuk, mi annál a peénál kezdők igazán megszeretnle ezt a játékot. Lohot, hogy ezzel nagyfokú gyermetagságot (vagy hülyységet, szamárságot, nem kívánl törtendő) (Törölve — CoVboy) arultuk el, de hát ez van.

Way Inn

Mivel **Daggerford**-ból ide próbáltak menekülni a kémek, logikus, hogy ml is itt tesszük tiszlatotunkat. A **Way Inn** ügyesen elállja az utat, lly biztosítva a kocsmá mindennapi forgalmát. Okos megoldás, de nem új, lásd budapesti aluljárók. A kocsmától északkeletre találhatunk egy ügyes kis boltot, ahol a tulaj "firepol" (fordítsuk, mondjuk "repülő csészعالj"-nak) nevű izéket szór rá mágusainkra. Ez egy olyan szerkentő, amit a mágusaink dobálni tudnak, és ha vélelőnöl oltalálják vele az ellenséget, akkor néhány pont kárt lesznek benne. Tőlál hülyeség, csak a helyet foglalja a lárty lllában, de akinék kedve van hozzá, vagy kíváncsi a hozzátartozó effektőre, nyugodtan vehet néhány darabot. Ha asellog kiderülne, hogy teljesen másra kellene használni, akkor visszavonjuk a "hülyeség" jelzőt.

A központi helyen találhaló kocsmá két aldalán taljárót találunk a felső szintre. Ennek a szintnek a keleti részén, egy rejtett ajtó mögött gyűlekozó ellenséget találhatunk. Ha jól emléksünk, akkor ez is kristályhardozó csapat. A szint közepén, a kocsmá "lőlt" (a lőlkép persza teljesen mást mutat) log lezajlani a nagy csata. Ez egy kemény összecsapás lesz, kösszülünk lel alaposan. Miután győztünk, (J#49) kiszabadítjuk a **Redbeard** nevű lllótól, aki olújságotlja, hogy az mtoni támadók vezéro, bizonyos **Lord**, olög nagyképű valt, és elmondta, hogy a lőkéletes lerv szarint a kalózak blokádot vonnak **Waterdeep** kőré, de a Lordok szövetsége nem fog sağıteni **Waterdeep**-nek, mert az oldgli támadásak során vlsat hamis egyenruha miatt azt hiszik, hogy **Waterdeep** vezéro ellenük fordult, lly az ismeretlen **Lord** rövidesen igazi magyaros szokás szerint kopljára lúzheli **Waterdeep** ma még békésen alvó, halnaptol békésen nyugvó urának, **Lord Piergeiron**-nak lőjét. **Redbeard** vegigtakint a lomászaroht zsoldosok és szármnyek hullálán, majd hldgyérőron megjegyzi:

„Úgy gondoltam, ma nyugodtan alult **Lord Piergeiron**.”

Követkozó célunk lehet akár **Longsaddle** is.

Longsaddle

Longsaddle néhány lanyából, piacból, **Malchar Harpell** egyik palolájából, és a szokásos sailangokból áll. Nézzünk körül a terepen, a kastélyt talán hagyjuk a végéro. A

piac valamikor reggel nyit, természetesen sláljunk be. Itt tapasztalni fogjuk, hogy krakonak fosztogalják a békés árusokat. Lovagiasan slessünk az árusok segítségére. A megmentett fickótól megtudjuk, hogy az öreg **Jasper**, aki az lllállólval szemben lakik, valószínűlog bajban van. Irány az öreg **Jasper** háza, Oreg **Jasper** házának tolszabadilása (avagy a házban lőrtendő ldelglonos állomásozás) után Irány a követkozó épület. Persza az oltaglott házakat alaposan vizsgáljuk át. He megtisztítottuk a környéket ol ellenségől, (J#64) egy lokolo lústfalhóbból materializálódik maga **Malchar Harpell**, mágdcisár, majd tlygylmeztet, hogy az ellenség a **Mirabarban** (északon) osszol rendezendő államközsségi csústelálkozón akarja véglog szétzúzni a Lordok Szövetségét.

Ha aselleg még nem jártunk volna **Harpell** kastélyában, próbáljunk bonézni oda. Milvol az ör maglehetősen furcsán viselkedik, nyomuljunk ba. Tarmészatosan itt is szólnyak lebzsalnak, így újabb lehatóságunk nyílik harci képességeink csillogtatására, valamint námi mészárlásra és kegyetlenkedésre, élünk a fohatósággal.

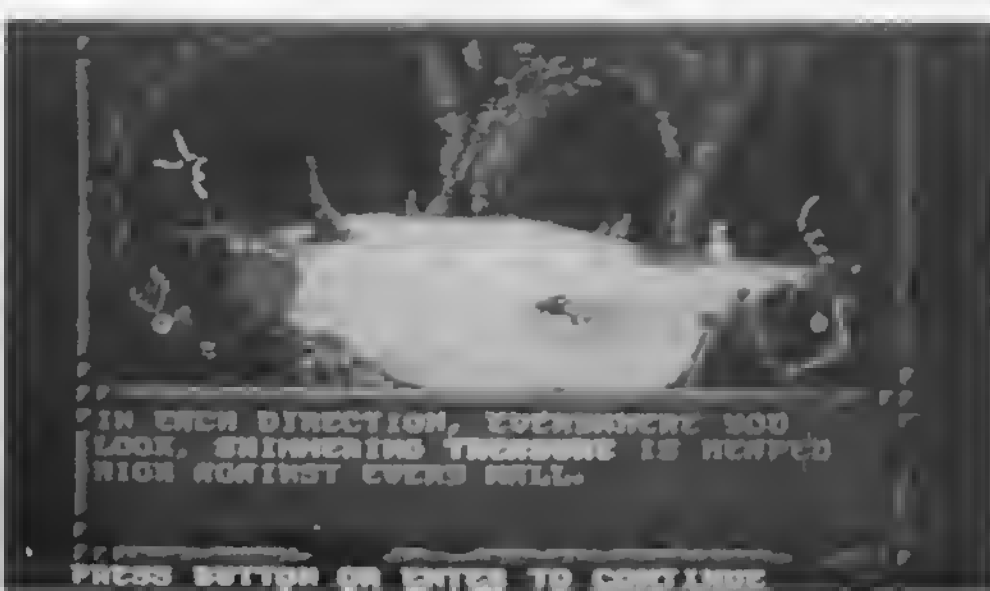
Ha eselleg azonnal **Mirabarba** rohanunk, azt tapasztaljuk, hogy semmi lőnyageset nem tapasztalunk, mert a lanács még nem útt össze. (Egy lel napunk rámont az oról kódésre.) Tahát **Mirabarból** majd később, inkább kérdozzuk mag régi ismerősünket, **Anamitast**, hogy most mit is tegyünk.

Mintarn

Ez a város félíg-meddig kitéró szarepel játsszik. A város déli részét ollapték a szórnyek, ezeket kolli kirtanunk. Az egyik épületben (J#40) lsmét találkozhathunk kedves régi ismerősünkkel, a bájas és csőppel vóras kezű **Jagaerdaval**. Azok kedváért, akik esatlag nem lsmernék a hólgyet, almondhatjuk, hogy ő az egyik sziget királyának kedves loánykőja, aki mindig valami zúros dologba mászik bele. Most éppen a karoskedőhajókat fosztogaló kalózek után koslatott, amikor az egyik hajóval együtt olkaplák őt is. lsmél bizonyítékot kapunk arról, hogy **Waterdeep** egyenruhájába bújtatott **kraken**-ek ügylködnek a terepen. (Ez mintha más lsmert lenne...) **Jagaerdát** természetesen fogadjuk ba a csapatba, kitűnő segítőlárs. Miután megtisztítottuk az egész várost a szórnyektől akár lávozhatunk is. Mielőtt ezt megtennénk, egyik karaklorunk, aki közben fulig szerelmes lett **Siutajiába**, szomórúan konstalja, hogy az ifjú hólgy alúnt. A tengeren még fátunk egy sietősen távozó hajót. Kát alternatíva van: az optimista, amely szerint a hólgyet egyszerűen alrabolták, és a pesszimista, amely szarint mér nagyon elego lett belőlünk.

Orlumber

Orlumber a másik jelentős sziget a TSF-ben, ezen találhaló **Orlumber** városa. A város nagyon kellemes: találunk benne egy jól fejlett mágla boltot. A boltól nem messze úcsörgő bürokratálól megtudjuk, hogy a várostól nyugatra az alagulon keresztül megközelíthető **Farr Windward**, a "különösak" városa. Nyugodtan folkereshetjük a várost, de annak senkik sem menlhelünk ki, mert akkor habazás nálkúl magólának. **Farr Windward**-ban gyűjtőtők össze az összes olyan fickól, akik nem tudtak ballleszkadni környazelükbe. A rabokat egy különleges pocsettál megjelölék. Hmm... Nem igazán vonzó módszer. Tulsgagosan emlékeztöl egyáb bolyagokra, jelvényekre. A város déli részén találunk egy rejtett ajtót, ezen keresztül gyorsan megközelíthetjük az ellon



▲ Valahol itt tombol a földalatti mozgalom (PC)

séget. Ha esetleg felkutatjuk a teljes barlangrendszert, akkor az északnyugati végén megreléljük az átjárót Farr Windward irányába. Mielőtt átmennénk, keressük fel a sziget kormányzóját, Tuglar Wrightson az északkeleti részen, a tenger mellett található palotában. Fanemód boldog lesz, hogy megtisztítottuk városát az ellenségtől. Irány Farr Windward. Ha valamit ilyen látniúton telnek az orrunk elé, akkor azt meg kell vizsgálni!

Farr Windward

Miután átjutottunk az örökn, igyakkazunk minél hamarabb elérni a várost, ugyanis az elagutát mindentéle szemét népesíti be. Ahogy belépünk, igen kellemes kép tárul elé: egy azokéllas fickó talicskán tol egy lülmételes plüssmecit. A kép lettán nekünk azennal rekonszanvas lett a társaság. (Ki lehetett az az idióta, aki ezt kitalálta?) Azonnal egy boldogan ünneplő térsaságba botlunk. (J#45) *Haalbok*, akit mindenki szeretett, meghalt. Csapatunk nem ért a delget, amit viszont az ünneplők nem értének, vagy valahogy így.

A bajárettől nem messze egy kitűnő boltot találunk, vásároljunk be alapesan. Innen néhány lépésre áll *Haalbok* háza. Menjünk be. (J#22) *Ougo*, a különös, végre elmagyarázza, miért is ilyen boldogok az emberek a reggel elhunyt *Haalbok* háza előtt: azt ünneplik, hogy az illető végre megszabadult innen. *Ougo* vezetőnek ki-nélkőzik, természetesen fogadjuk el. Az 'Ugró'-ban egy szomorú emberrel találunk (J#48). A fickó éppen leugrani készül a sziklára, mert időnként valakinek le kell ugrania, hogy mutassa a normális utat. El-újságoljuk neki, hogy nomrög ugrott le valaki (*Haalbok*), erre a fickó boldogan elhúz. Innen nem messze beszerezhetjük a normálisságunkat bizonyító papírokat. Hát igen, sok emberre rátérne egy ilyen papír. A város nyugati részén egy kis adalfeldolgozó központot fogunk lelembolni, az északi részen pedig megszerezzük azt a bányagzót, amivel az új rabokot kezelik. *Ougo* természetesen igen jól ismeri a várost, könnyen idetalál. Ezután vissza *Haalbok* házába. Nahát, ez a fickó ő! Megkér, hogy csompósszük ki *Ougo*-t, és vigyük el *Orlumber* vezetőjének házába. *Ougo*-t SZOBORNAK álcázzák, így kell átvinnünk ez őrségben. Micsoda ótlott! Természetesen fogadjuk el az ajánlatot

Irány a palota. Gend nélkül bojutunk, majd az álcázott *Ougo Tuglar Wrightson* karjához nyomja a varázslattal felizzított bányegzót. (J#43) Az áldozat őrföngye ismétalgal: „Nem teheted ezt velem! Én normális vagyok! Normális!” Mivel ezt ezentúl senki sem hinné el neki, mert rejt a van e bányeg, kánytelen szabaden engodni Farr Windward rabjait. Ismét jó munkát végeztünk. *Ougo* egy derabig velünk jön, kellemes segítőlés.

Luskan

Itt egy kissé albonyolodik a cselekmény. Attól függően, hogy a játék melyik fázisánál tartunk, teljesen eltérően viselkednek a városlakók, és teljesen eltérő cselekmények részesei lehetünk. Bőrmikor kerassuk fel a várost, a *Hosttower* zárva marad. Persze attól még erőlködhetünk: kiabálhatunk a kapunál, megpróbálhatunk betérni, stb. Mindenesetre, ha megpróbálunk bemenni, akkor előbb alapesan készülünk fel. A kísérlet eredménye sok-sok pont lesz. Ha a játék elején felkeressük a várost, akkor némi vesztegelés után teljesen biztonságos a terep, megbecsült vendégek leszünk a kelőzkapitányok palotájában. Ha már alapesan benne vagyunk, akkor remélhetőleg megkapjuk a #74-es journalt, körülbelül a város közepén, az egyik házban. Ekkor ismét találkozzunk *Jagaerdával* (ő ott van minden kilométerkőnél). Tőle megtudjuk, hogy Ruathym szigetvéros igen erős lottájának parancsnoka, *Redleg* kapitány a *Luskan* kalózkodat támogatja a *Waterdeep* elleni blokádban. Gyanús körülmények erre utalnak, hogy mindezt nem saját jószántából teszi, hanem valamilyen mágikus módon kényszerítik. Ahhoz, hogy a blokádot megtörjük természetesen tisztoznunk kell a *Redleg* kapitány körüli zűrt. Irány Ruathym.

Most ugorjunk egy nagyot.

Ha kiszabadítottuk *Redleg* kapitányt, árde-mes lesz ismét alapesan körülőznél *Luskan*-ban. A város északkeleti részén kiszabadíthatjuk *Siulajia*-t (J#42). A feljegyzésben az öröknek szóló utasítások találhatók, inkább közzét nyomalékos utasítás a fogoly nevének titokban tartására. Valami miatt nagyon félnek *Siulajia* családjától. Az egyik közeli lyukból kibányászhatjuk *Jagaerdát* is, aki közben ügyesen fogságba esett

Ruathym

A város nyugati felén találjuk a fontos helyszíneket. Elsősorban surrenjunk be az eligazításra (J#50). Itt egy magas, ronda lickó lett eligazítást. Természetesen ő *Redleg* kapitány. A mendemendaként torjódó gyanú megerősödik, mert a kapitány igen furcsán néz ki, mintha megbabánázták volna, vagy bábuként rángatnák. Járjuk körül a házat, a felesleges ellenséges csapatokat tegyük a földdel egyenlővé. Találunk majd egy rejtett ajtót, mögötte néhány őrt. Természetesen azeket is csapkodjuk le, majd szabadítsuk ki a megkötözött embert (J#52) *Redleg* kapitány nem akart szövetséget kötni a *Luskan* kapitányokkal, de előbb túszekek kényszerítették, majd jöttek a sisapkás mógusok, és elboráztatták. Most, hogy kiszabadítottuk, segíteni fog. Először is megmutatja az utat egy rejtett kis hajó felé, amelyen visszajuthatunk *Luskan*-ba. Elég bűfő módon egy száll karddal áll be a csapatba. Ha valamit ráaggatunk, hogy védjük, azt eldobálja a cseték során (ha jól vettük észre). Szerencsére elég erős lickó, valószínűleg nem lesz gondunk vele. Mielőtt elhagynánk e várost, azért nézzünk körül, megárl. Az északi részen találunk egy viseltes könyvet (J#55), amely Ruathym történetéről szól. A könyv megárlti az első királyt, aki az őrog kesélyben lakott. Az illető soha nem hagyta el a lakhelyét. A kastélyban állítólag csak olyan figurák ározhatók megukat biztenságban, akik Ruathym hűságas szolgái. Ezt természetesen meg kell vizsgálnunk! A vizsgálat eredménye a *BloodAxe* +3 lesz, ami egy túrhétó kétkozes legyvar. A játékban egyébként a kétkozes foggyverek dominálnak, +3...+4 fokezatúakat ed e program. Persze, akiknek kedve van hozzá, az mest is barkácsolhat akár +40-es foggyvert is. Ha vágaztunk, kerassuk fel az északkeleti dokket, és némi lüzijáték bamutatása után vassítsuk szem elé a kissé erőszakosan marasztaló házigazókat.

Neverwinter

Előbb-utóbb kénytelenek leszünk felkeresni ezt a városkát is. Mióta itt jártunk (GSF), hatalmas fejlődés zajlott le: két dokket építettek, valamint a kerteket újra banópesítették szőnyegekkel és elrabolt követekkel. A teladat természetesen a követek kiszabadítása. Eddig még soha nem volt reasz módszer folkeresni a kocsmát, togyúk mest is azt. (J#58) A kocma neve 'A kövör ember asztala', ennek megfelelően a kövör emberrel társalgunk, aki agyondicsárl *Ascore* Hőseit, vagyis aszerény csapatunkat. A szövetségben megárlti, hogy jó helyen járunk, ennek megfelelően nézzünk körül alapesan. Hopp, hátul egy érdekas ajtó, amely az egyik kertbe vezet! Készüljünk fel, ment-sük ki az állást, majd vizsgáljuk meg az ajtó túlsó oldalán álldogelő ellenséges csapatokat. Itt is a program kedvanc támadó stratégiájával fogunk találkozni: jókora túlóró, több kis csapatban szétszórva, nehogy egy-két *Fireball* segítségével ellintézzük őket, igyekeznek a csapatot harapófogóba zörn. Eszakra, egy rejtett ajtó mögött megtaláljuk az egyik elrabolt követet.

Vizsgáljuk végig a többi kert is. A délkeleti sarokban találjuk a másik követet, kiszabadítása érdekében a szokásos kis háberút kell megvívunk. Természetesen tegyük liztölalunkat a kastélyban is.

Ebbe a városkéba hamarosan visszajövünk, ugyanis innen, az északi dokkról hajózunk majd el a végső összecsapások helyszínére.

tünk egy nagy vasgölemet. Természetesen a sötéthajókázást ne hagyjuk ki. Hopp-hopp, máris lórok ránk! Maradjunk a hegy ledélzetén, de gyorsan keressünk egy jól védhető helyet, ugyanis tömeges támadásra kell felkészülnünk. A győzelem után hamarosan visszaérünk a kikötőbe, ahol nagy örömmel fogadnak. A sötéthajókázást a biztonság kedvéért leállítjuk, állítólag két hétre. Ha két hét múlva újra próbálkozunk, akkor ugyanezt fogják mondani. A megmentett hajóért csoréba az első kapitánytól a dalkeloti sorokban kapunk egy jó vétezetet.

Fireshear

Ez egy sziklába vajt verosko Szoronszére éppen érkezésünk előtt dúltok le, tehát nem fogunk unatkozni. A Journalistól tekintünk el, némi nyovalgáson és haldoklásokon kívül semmi fontosat nem tartalmaz. Új szörnyekkel ismerkedhetünk meg, yetikkel és jégfarkasokkal. A yeti olyasmí, mint egy orre, csak erősebb és lehe, a jégfarkas a pokolkutya világosabb mása. Mindkettő jól bírja a hideg varázslatokat, ebből következik, hogy jobb lesz tűzzel támadni. A városban találunk majd egy csomó lejárót a bányeszintre, bellegjünk le. A térkép nem tartalmazza az összes lejárathoz tartozó labirintust, csak azt, amelyikből továbbjutunk. Hogy izgalmasabb legyen, ezt sem adott meg, hogy melyik járat honnan hova vezet. A bányalabirintus közepén összelutathatunk a támadó szörnyek egyik jelentős csapatával, és kiszabadíthatjuk a foglyokat (J#20). Ajándékként megkapjuk a Shear-Hammert. Aki esetleg nem tudná, ezt harcban el is lehet dobni, és így messziről megtámadhatjuk az ellenséget. A csata során egy nagyon szemét húzást tapasztalhatunk a program részéről: megrémülnek a játékosaink, és villámgyorsan menekülni kezdenek. Ez ozzal jár, hogy egyrészt kapnak hátulról, amikor megfordulnak, másrészt szétszóródik a csapat. Ha szoronszénk van, nem menekülnek el végleg, és újra irányíthatjuk őket, de addig egy-két emberünknek kell tartania a frontot, ami bizony kínos lesz. Ezt a trükköt a program be fogja még dobni, tegyünk résen! Ha sikerül a város térképének északnyugati részén lebuikkannunk (két lépcső vezet ide), gondosan készítsuk fel csapatunkat egy nagyon durva összecsapásra, amelynek során megtudjuk, hogy miért támadtak

SET ONE BY ONE, THE EYES OF
MEMBER ARE DRAWN TO THE INGL
NORMOUS MULTI-FACETED

PRESS EITHER OR ENTER TO CONTINUE

△ Sárkányunk még nem sejtli, hogy ma ebédelt utoljára (PC)

Mirabar

Időközben összeült Mirabar tanácsa, ahol természetesen ellenségeink akainak nagyot alkottak. Igyekezzünk hat oda, hiszen feltétlenül meg kell akadályoznunk a Lordok Szövetségének szétűrését. A város melletti bányában aktív drágakóbányászás folyik. (Gondoljuk mindenkinek felcsillant a szemé.) A városnak két vezetője van, a dwarf Steelist, és az ember Ruryn.

Mirabar az egyik legszínesebb helyszíne ennek a játéknak. Van itt mindentől ből, természetesen mégusnak való is, ékszerész, ellenség számolatlanul, stb. Berontolunk akár azonnal is a Tenécs (őőő... Council! Ezt most éppen minek is kell fordítani?) (Valami önvótánsat — CoVboy) épületébe. Itt egy igen heveny csatát kell túlélnünk, szoronszére jön segítség a dwarfoktól. A csata után hatalmas hálálkodást zúdítanak ránk, de ezt már könnyebb lesz túlélni. Mindkét király meghív otthonába némi extra beszélgetésre.

A boltokban érdekes lesz alaposan bejárni a hercegeinknek és a varázslóinknak is. A várost gondosan dorítsuk fel, tanulságos lesz. Az ékszerész boltja mögött kijutunk a folyópartre, ahol szintén találunk némi ellenséget. Ez azért különös, mert a folyó állítólag nem hajózható. Északnyugaton találunk két titkos ajtót, mögötto újabb csapat kámmel. Valomelyik helyszínen lesz egy térkép is, amiről Siutajia megálloplja, hogy a Pokolkapu Erődöt Mirabarrat összekötő egyenest ábrázolja. Ezt az erődöt nem feltétlenül kell megkeresni a játék során, ugyanis legjobb tudomásunk szerint nincs a térképen. (Körülbelűt től napi keresgélést okunk bele, de sohol nem találjuk.) Mirabar északi részén van a bánya. Természetesen vizsgáljuk meg, hiszen drágakóbányában nem mindennap járunk. A bánya két végén némi csatába bonyolódhatunk. A keleti végén a dwarfok bányászok, itt (J#18) egy fiatal dwarf panaszkodik, hogy mndenk elűnik aki lemegy a bányába. Segítsünk nekik, írjuk ki a lita lorgot. Miután ozzel megvagyunk, meglekint-hatjuk a bánya keleti végét, ahol egy sötét gödör van. Valomelyik játékosunk fogorhat, megvizsgálni a gödört. Próbáljuk ki Ugrás, nagy puffadás, csörömpölés, majd észreveesszük a felógó kötelet. Miért nem vettük előbb észre? A játékos tolmászik néhány pontot gyengébben, és közli, hogy

csak a nagy budós sötétet látta. Szinto hallani lehetett a játék tervezőinek gúnyos vigaszt.

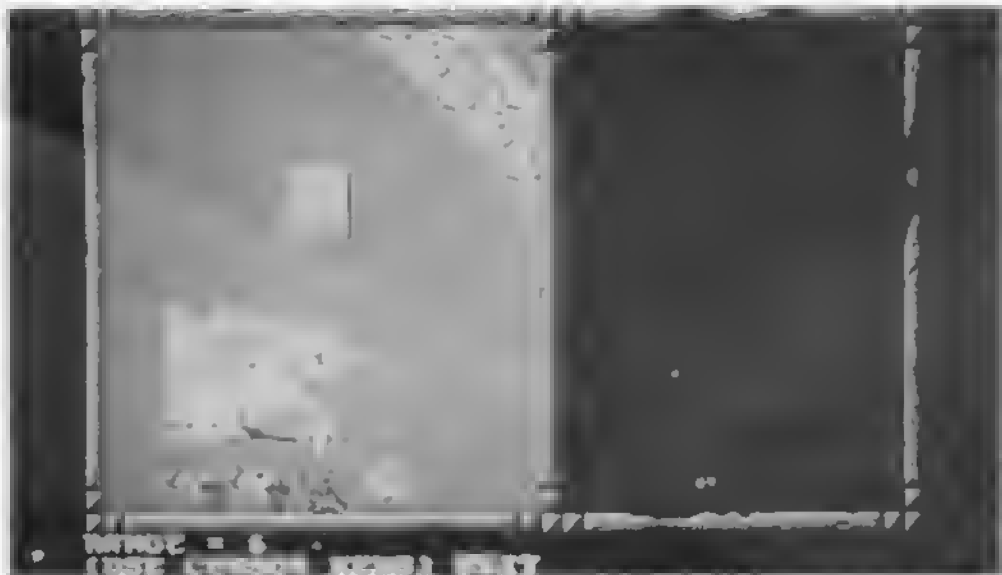
Természetesen keressük fel a város vezetőit is. Mondókájuk lényege összefoglalva. A Lordok Szövetsége megerősödött, már csak egy vaszoly tenyegeti. Valoho régen itt bűtykölték egy hatalmas ékkövet, amelynek segítségével uralni lehetett a Feszélira nevű kogyetlen tohár sárkányt, az Ice Peak ékességét. Az ékkő elveszett, de ha az ellenség birtokába jut, akkor mindennek vége. Természetesen mi is bekapcsolódunk az ékkővadászatra. Az egyik vezér a nyakunkba szó egy Kriador nevű harcost is, vigyük magunkkal, térkitöltőnek nem rossz.

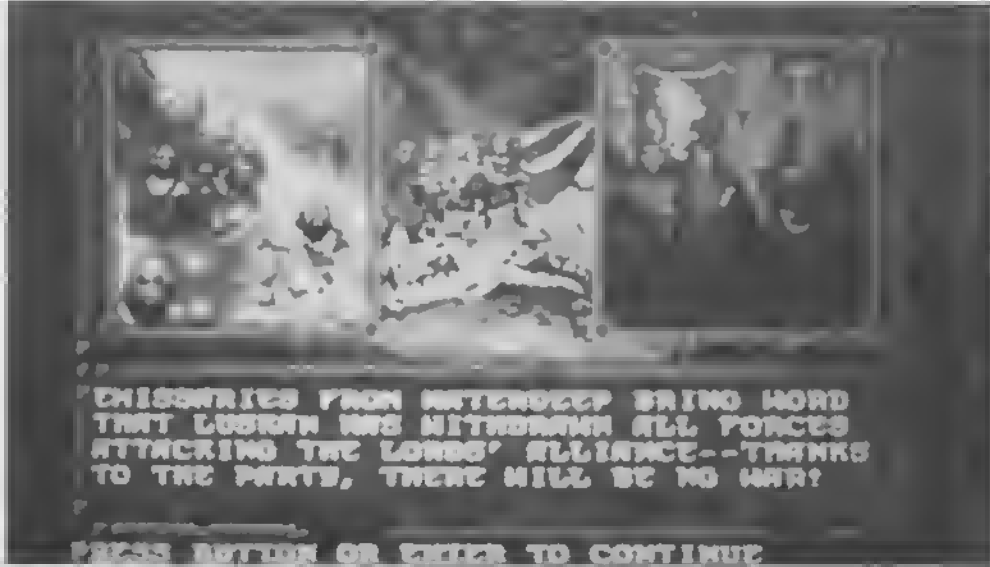
Az Ice Peak mossa északnyugaton található Fireshear lokszik hozzá legközelebb, tehát utunk oda vezet. Fireshear csak Neverwinterből, trajón közelebbi meg. Mielőtt oda utaznánk, még kukkantsunk be Port Uast-ba.

Port Uast

A város térképe teljesen megváltozott. Dorítsuk fel a teret. A templom egy rejtet zugában egy pap panaszkodik. (J#57) Északnyugaton mindentől huncut ellenséggel harcolhatunk, például becserkészhe

▽ Az utóbbi félórában valahogy megfogytokztunk (PC)





▲ Savage Frontier nevében bevezetett (PC)

a yetik olyan villámgyorsan és kegyetlenül. Kapeszkodjon meg mindenk! a támadókat egy beholder irányítja! Gondoljuk, mindenkinek ismerős az a szarkentyű: labogó, sok számú gómb, vestag bőrrel, mágia nem fogja, villámgyors, és mindenféle szemétséget varázsol. Előszörreltel varázsol 'Slow'-t, ami lelassítja a játékosainkat. Ez a csata azzal kezdődik, hogy a játékosaink megrémülnek, szétfutnak, a beholder pedig lelassítja őket. Szép kilátások! Ha mindezek allanára győztünk, nyitva áll az út Ice Peak-re, a sárkány lakhelyére.

Ice Peak

Ice Peak egy nagyobb sziget, a hegyvel, és néhány kisebb halységgel. Természete- sen érdemes ezt a területet is felderíteni, ennek ellenére, hogy az alóbb kiszabadított ShearMaster azt tanácsolta, hogy feleslege- sen ne bókálássunk. Ha találkozzunk az ol- só városka, Aurilaburg vezérével, akkor rövid úton sítro kerülünk. Túlzottan aggód- nunk nem kell, rövidesen kiszabadít egy halász, de jobb az ilyen elkerülni, büszke- ségünket megóvándó. Jobb, ha mi szaba- dítjuk ki őt (J#80). A tickó neve Ice Trees, javasolja, hogy keressük meg Icewolf fei- ban a főnököt, Bleak Sky at Morning-ot. Elég hülye név, de hát ez van. Menjunk to- vább kelet felé. A lélekpuhításnál konstatál- hatjuk, hogy ilyen módszert már láttunk, mégpedig a sorozat ősenél, a Pool of Radiance végállomásánál. Ejnye Ilúk, ki- fogyotok az ötletekből?

Ezen a térképen találkozunk Bjorn-nal, idősb Bjorn tiával, aki most Bjorn erődjének lakója. Egyszerű! Érdemes ezt a területet is átvizsgálni. A megtalálható journalet arra utalnak, hogy nem egyedül küzdünk az ék- köért: a továbbiakban még véres harcot kell vívni a konkurenciával, hiszen ők is itt vannak. Úgy gondoljuk, itt fogunk elő- ször találkozni 'balck robed master'-rel, szabad tordításban maszkos bankrablóval. Ez a legjobban felszerelt ellenséges her- cos, -8 AC-vel fog nekünk esni. Az észak- keleti dombokból egy kis csőneken juthatunk Ice Wolf taluba. A főnököt középtájon, az órák magótt találjuk, amíg nem derítettük fel a területet, ne keressük, itt is küzdhetünk

bankrablókkal. A déli részen találhatunk egy lédát is. Mielőtt ezt elkezdjük piszkálni, mentsük ki az állást.

A lédát szokott óvatosságunkkal vizsgáljuk meg. Találunk egy csapatát. Ha ezt megpró- báljuk halástanítani, csinos gázfelhő lesz a jutalmunk. Viszont ha egyszerűen szél- züzzük, ekkor találunk néhány gyűrűt. Még mindig vigyázzunk, az egyik gyűrű el van átkozva! A másik kettőre nagy szükségünk lesz. Ice Wolf-ban megtalálhatjuk a fontos objektumokat: gyakorló, templom, ákszo- rész. Az északi emberekkel próbáljunk jó viszonyt kialakítani. Ha úgy gondoljuk, hogy felkészültünk, keressük fel Bleak Sky at Morning-ot (J#67). Tőle megtudjuk, hogy ők őrzik az utat. Immár hosszú generációk óta. Igen itt az idő, hogy mi elinduljunk ezen az úton. Az út egyirányú, visszaút nincs!

Rövidesen találkozunk néhány fekete sap- kással, akik ismét megerősítik, hogy a Po- kolkapu Erődből jöttek. Nem baj, ismétlős a tudós anyukája

✓ Kultúralt befejezés — mehetünk eludni...



A játék most már teljesen ránk bízta, hogy mikor lejezzük bő. Ezen a térképen válo- gathatunk a szörnyek közül. Van nagyra nőtt szarvasbogár (umber hulk), háromlejtű fenevad, amely mindentféle stílusban tá- mad, tűz és varázsol, óriások, dobozt őrző vámpír. Az ékkövet rejtő barlang egy elég- ton keresztül közelíthető meg.

Érdemes megfigyelni az elrajtett csepe- dőket. A játékos hozzászokik, hogy az épületek alaprajzából, a térképekből következtetése- kel vonjon le. Tőhál feiraknak a térképre egy 4x4-es nógyszetet. Az embőr baldegen berohan a legközelebbi rejtett ajtón, és talál néhány piszok barna malékot. A nagy nógyszet viszont egy szimpla hőmező. Ezu- tán a figyelem lemmészatoson a hegycsücs- hoz hasonló területre összpontosul, de oda nincs bejárat. Ha a játékos még nem járta bő az egész területet, akkor bókésen besótál az elégőten ellenségeinek gyűrtőjébe.

Véleményünk szerint ongsztelésül olhe- lyezett egy könnytést a programban; ha bementünk az elégőten a hegy belsejébe, pihenhetünk. Ha a csapat rendben van, mentsük ki az állást. Lépünk be a barlang északi végén található arénába. Tepasztolo- taink szerint jobb délről megközelíteni ezt a helyet.

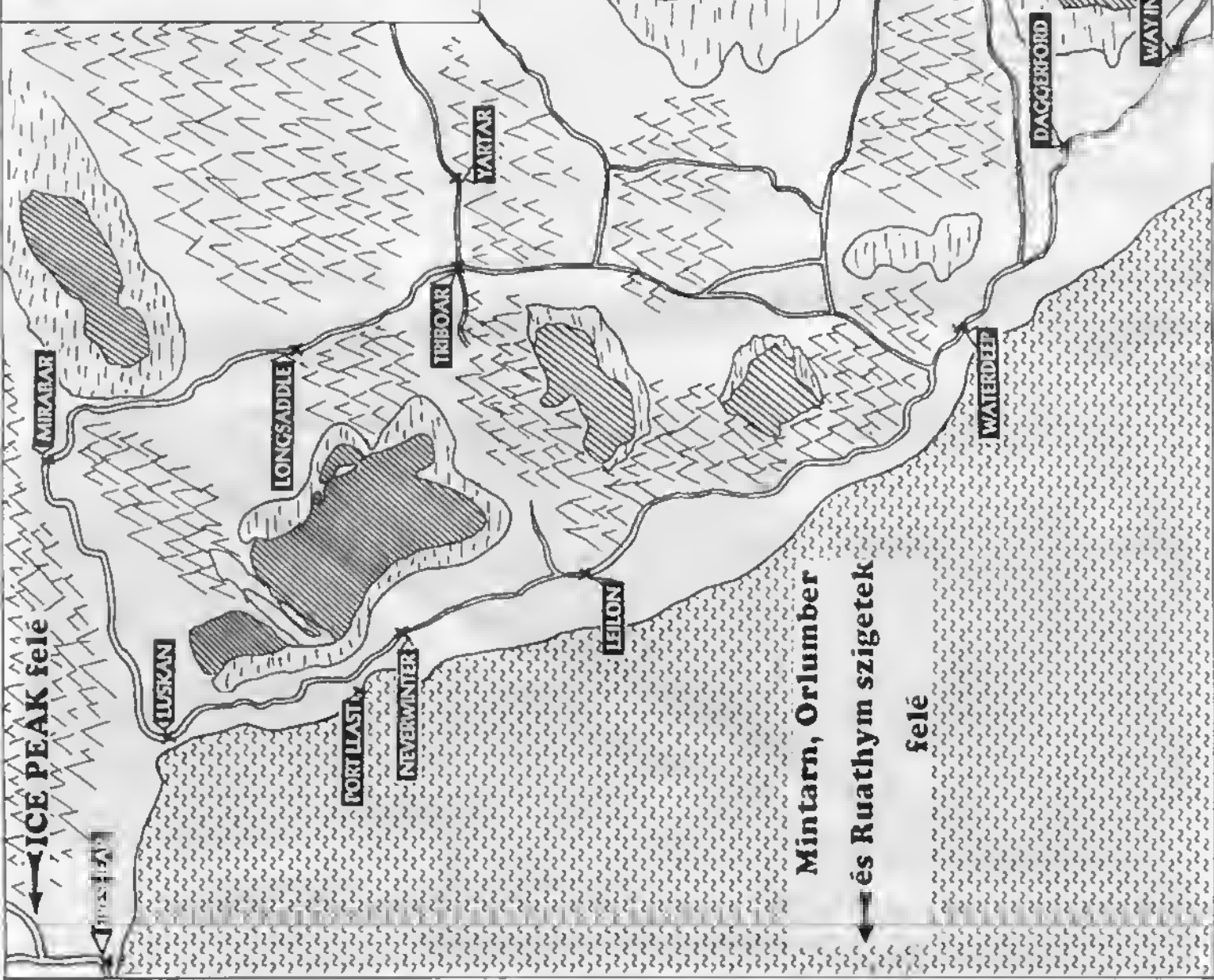
Ezzel a játék utolsó mozzanatához értünk. Reméljük senkinek nem hiányzik, hogy ezt nem részletezzük, legyen egy kis (nagyon kicsi) meglepetés a végére is.

A nagy győzelem után begyűjthetjük a jutal- mal, ha el bírjuk vinni. Ezt szó szerint ért- jük, ugyanis egészen brutális mennyiségű pénzt nyomnak vértől sikos mancsunkba.

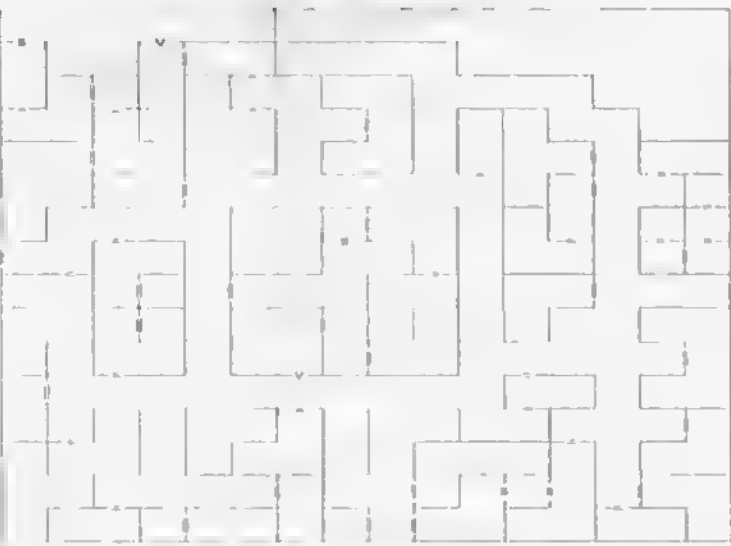
A TSF egyik kedves újítása, hogy a feladat teljesítése után kőborlás során is történik lényeges cselekmény. Siulayiz előbb-utóbb elhagyja a csapatot. A pontos időt nem igazán lehetett rögzíteni, megfigyelésünk szoi- rint akkor, amikor szintet lép a pontszáma. Ha falkeressük a vén vejárost Secomber- ben, automatikusan visszaadjuk a koronát, amely különben is ismerős, mint egy ócska Szokol. Ki tudja, mi minden történhet még? Mi mindenesetre többet nem tudunk kisa- jtatni bőle. Mindent összevetve a TSF a GSF-hez képest kellemesebb szórakozás.

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás/cseere, és videoszervizelés is

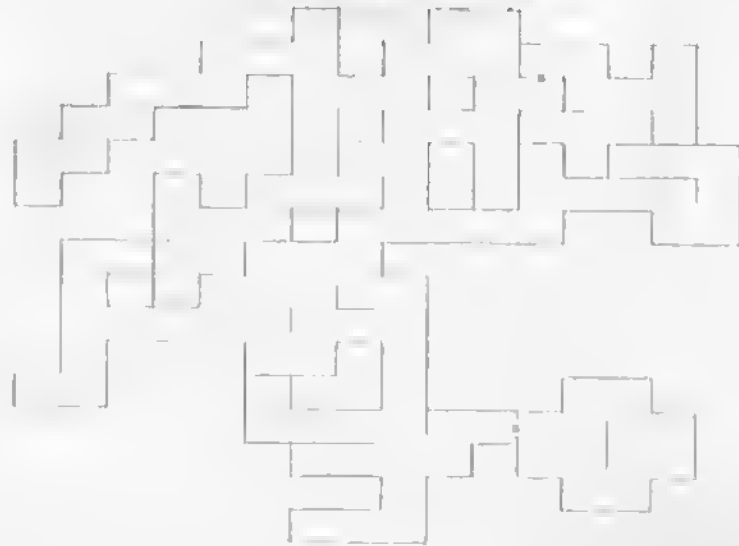
TREASURES of the Savage Frontier



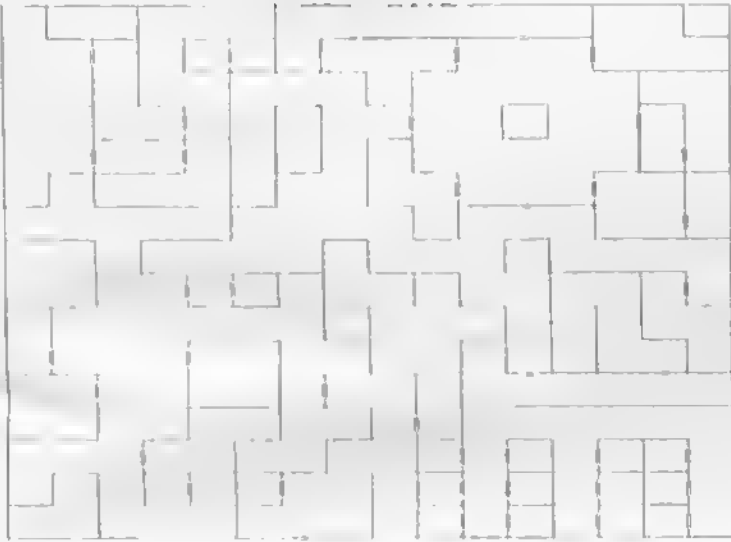
Daggerford



Fireshear mine



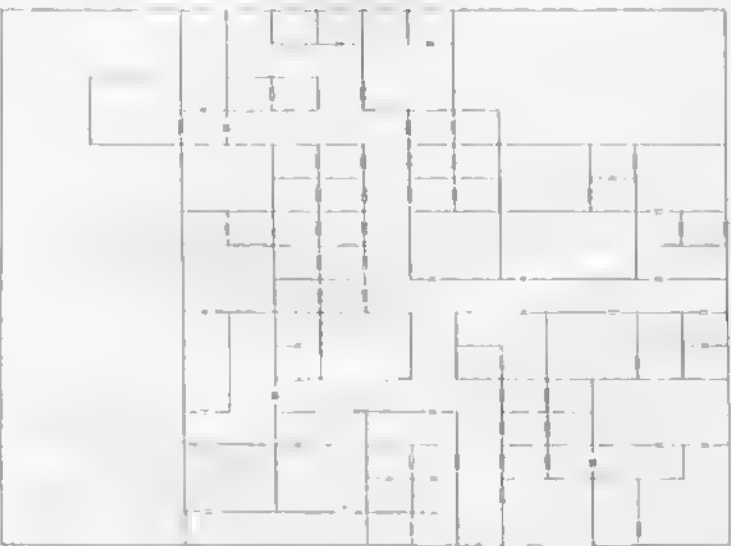
Fireshear



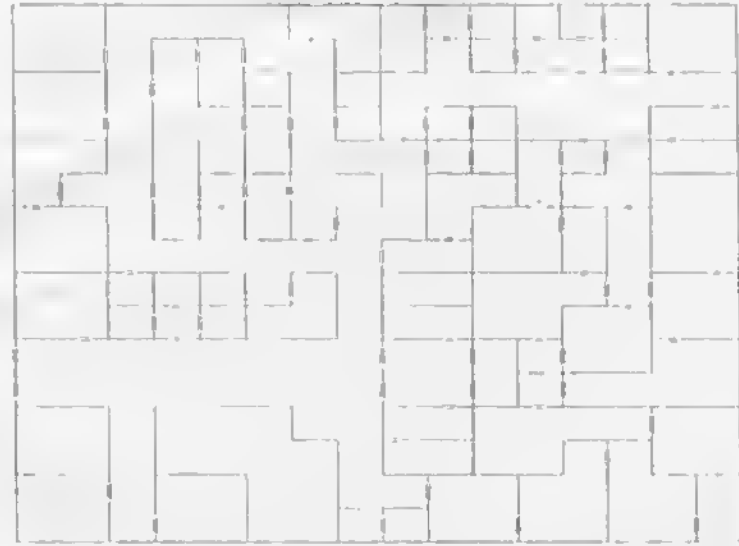
Farr Windward



Leilon



Llorkh



Orlumbor



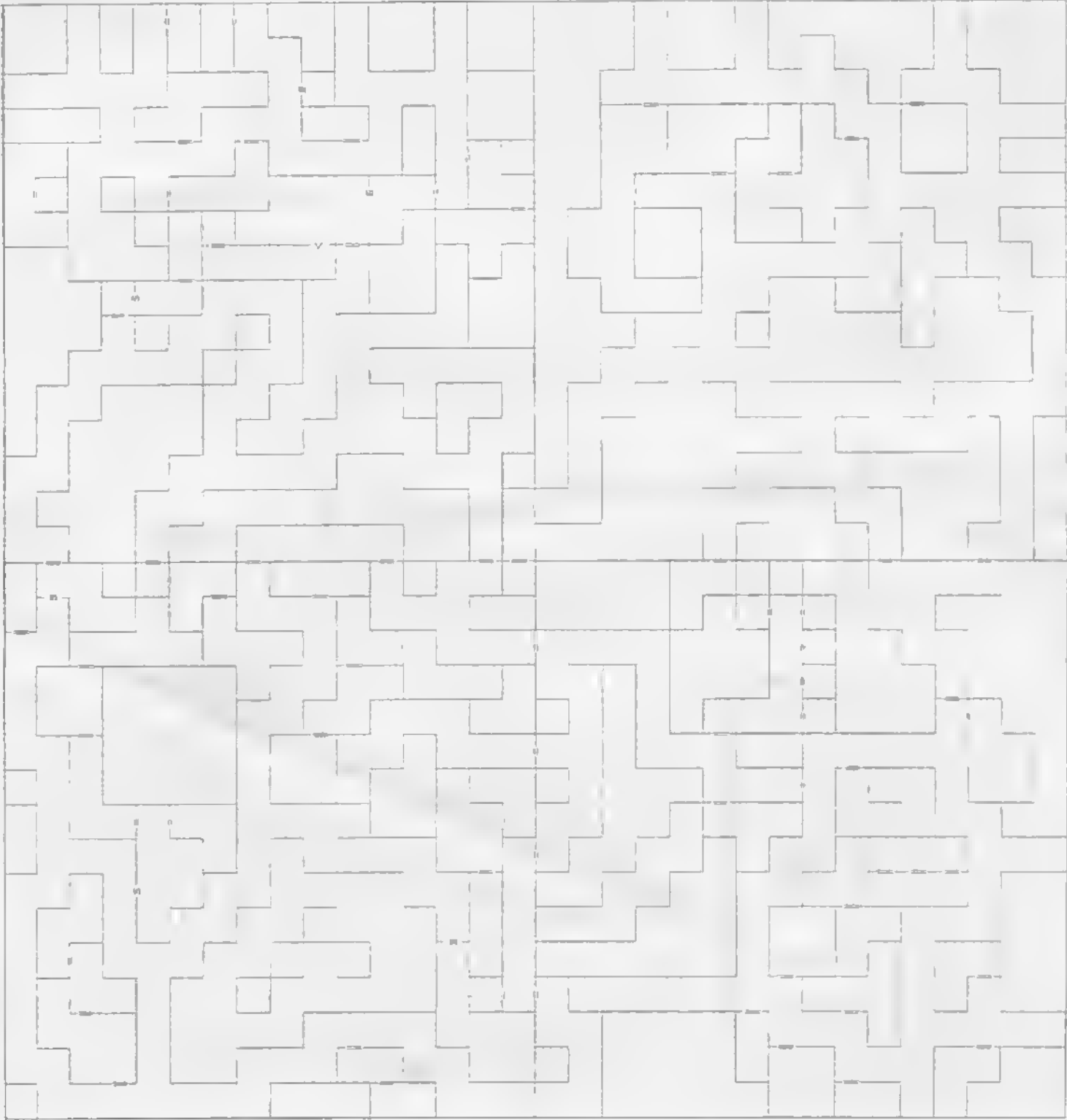
Mintarn



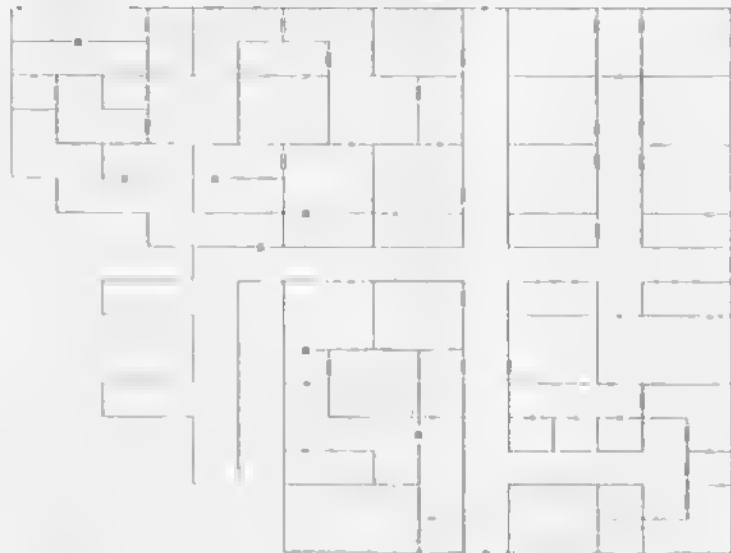
Tower of Twilight



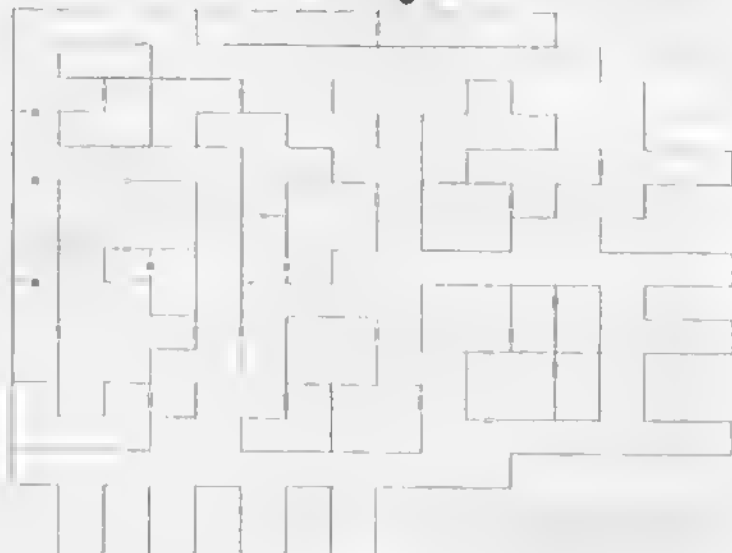
Ice Peak



Port Llast



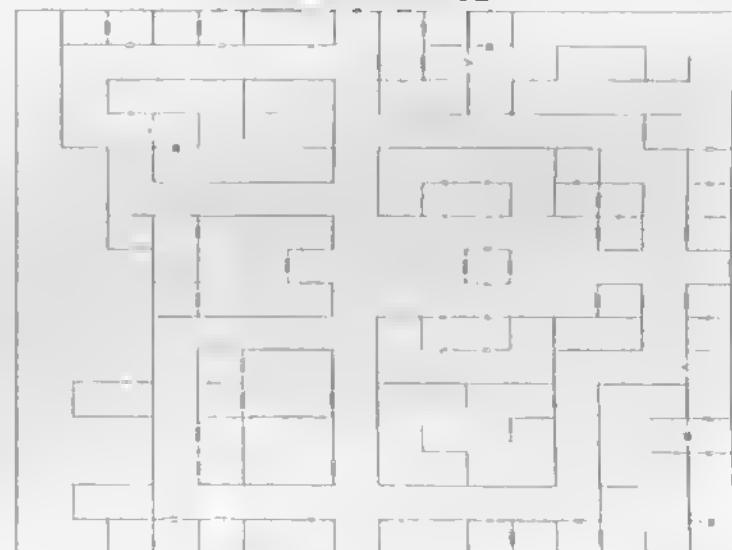
Ruathym



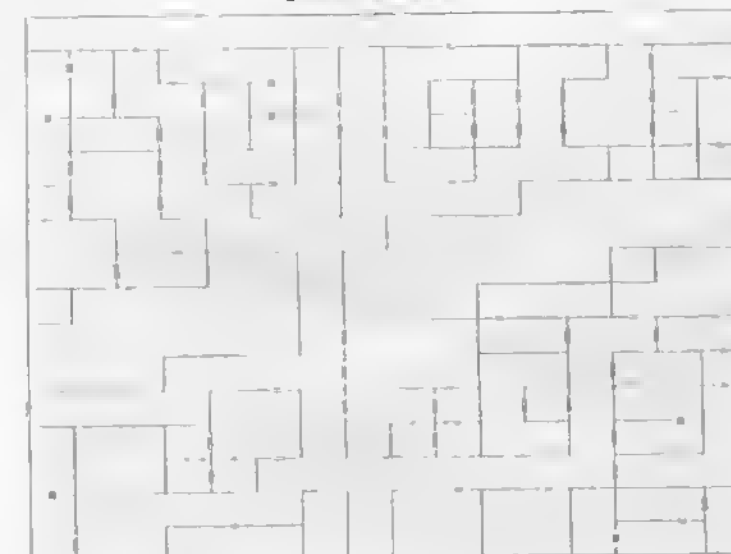
Triboar



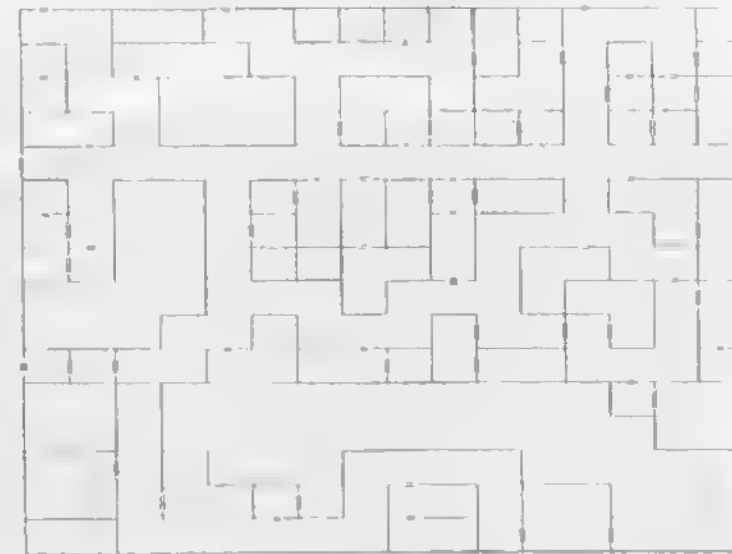
Neverwinter



Mirabar



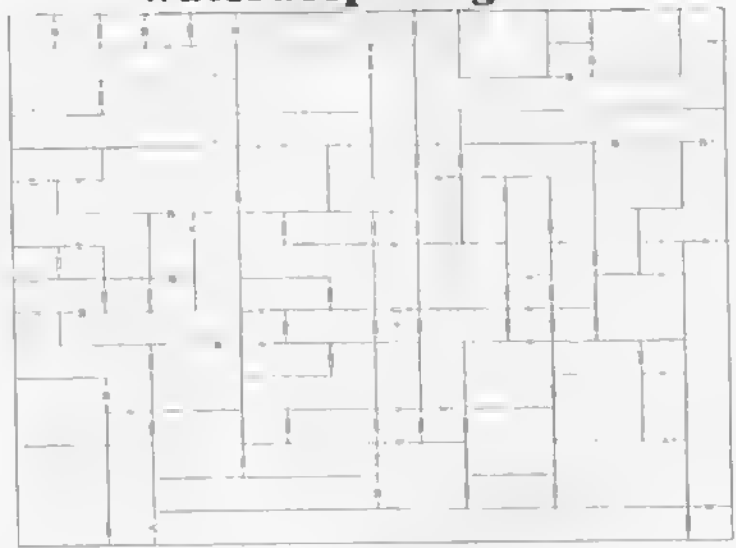
Loudwater



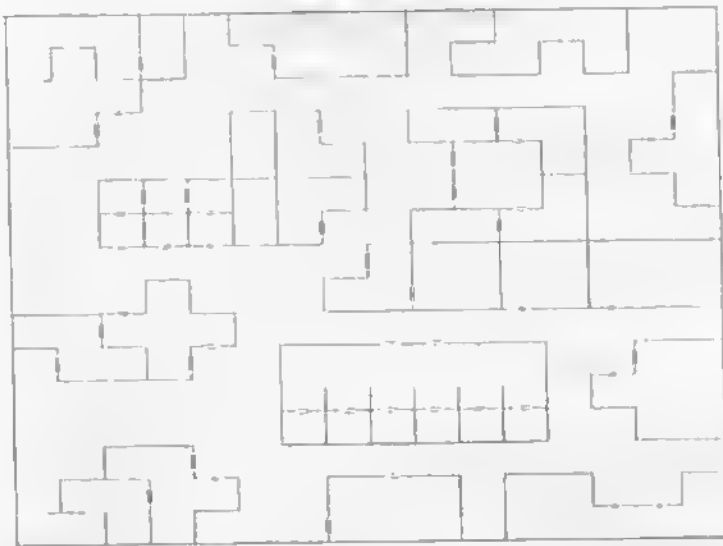
Yartar



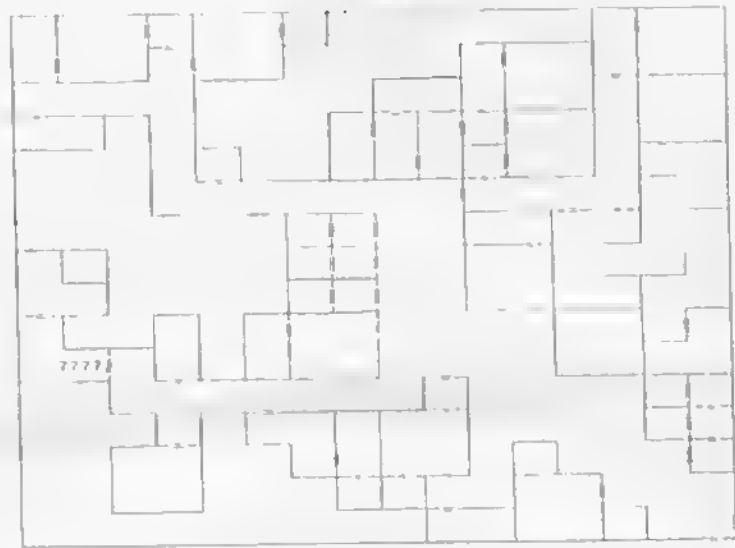
Waterdeep dungeon



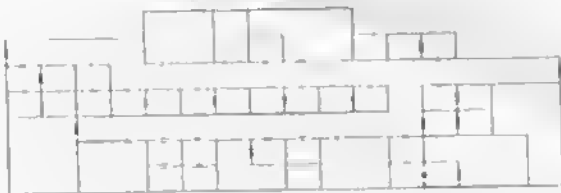
Longsaddle



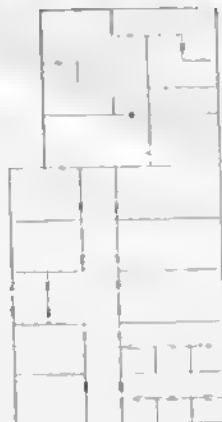
Luskan



Secomber



Llorkh dungeon



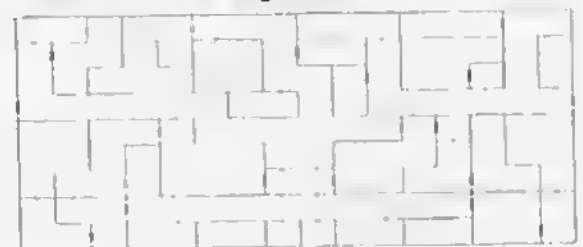
Emelet



Waterdeep



Way Inn



Big Game Fishing (Amiga)

Ez a Simulmondo halászcímprogramja. Ugy gondoltam, hogy mivel a program olaszul közli az információkat, küldök nektek a TökösMákosba egy leírást. Rövid töltőgetés után, az 1. menüből, a bal oldali lemez ikonral kimentett állást tölthetünk vissza. A kupával betekinthetünk a Nagy Halászok Listájába, (high-score table). A Simulmondo ábrával beírhatjuk a nevünket, majd a játék kezdetét veszi. Az olasz zászlóval semmit sem lehet kezdeni, viszont a halas ábrára clickelve a nehézségi fokozatokat változtathatjuk.

2. Menü: A játék elején újabb három ábra fogad bennünket. A jobb oldalival egy-két érdekes cuccot vásárolhatunk. Lentől felfelé haladva: **hal** (a bevetéshez), **benzin**, **orsó**, **csall** és egy olyan műszer, amely a halak helyét mutatja. A hajó ábrával visszaléphetünk a 2. menübe.

A kupe ikonra lépve megtudhatjuk, hogy miből mennyi áll a rendelkezésünkre. Itt lehet játékkilást is menteni a lemez ikonral és a kaptár vagy épület

tömkeleg ikonral visszaléphetünk az 1. menübe, végül a hajó képpel kerülnünk át a 2. menüponthoz.

A kormánykerék és a hajó képét választva egy térképet kapunk.

- A legfelső S.O.S. felirattal segítséget kérhetünk, ha például elfogyott az üzemanyagunk.

- A térkép ikonral kiválaszthatjuk azt a pontot, ahova a hajó menni fog. A pirosan villogó pontok a kikötők.

- A hajó ikon választásával nekiláthatunk a pecázásnak.

- A bal alsó képpel visszatérhetünk a térképhez.

- Az utána következő egyelőre fekete képernyő azt a mélységet fogja mutatni, ahol a halakat könnyedén ki lehet fogni.

- Az ezt követő képen öt hal látható. Ezek a csallik. A fölötté levő sávot a joy jobbra ill. balra húzásával tudjuk éltetni. Ez azt az erőt mutatja, amivel mi az orsót tekerjük. A második csik — kapás esetén — azt fogja mutatni, hogy a damil mennyire feszül. Ha a

Tökös Mákos

halat túl nagy erővel akarjuk húzni, vagy leakad, vagy elszakad a damil.

- A bot bal oldalán az orsók száma látszik.
- A boton lévő szám a letekerített damil hossza.
- A vödörben lévő halak életre valóak. 'SPACE'-szel lehet etetni.
- A jobb oldali képen feül a sebesség visszajelzője látszik (+;—), alul a benzin mennyisége.

Néhány jótanács: É-ÉK irányba induljunk el. Válasszuk a 4-es csalit. A sebességet állítsuk 2-re, a húzóerőt pedig 2 fölé. Engedjük a horgot 30 m-re (joy előre+tűz), majd emeljük föl a botot (joy hátra). Ha kapás van, álljunk meg és húzzuk ki a halat. Az erőt úgy állítsuk, hogy a damil feszessége ne menjen a pilosba.

Hát ennyi lett volna. Remélem tetszett. Ha nem, bocs hogy raboltam az időtöket.

• Pacsa Péter, Békés

SNOOPY AND THE PEANUTS (64, Amiga)

A programot a The Edge programozó-csapat készítette, akik közül mér sok hasonló program látott napvilágot (pl: Garfield-ek). A program egyébként már CDTV-n is forgalomban van, tehát mégsem olyan rossz.

A történet a képregényen alapszik, s majdnem az összes képregényhős szerepel benne. A lényege az, hogy megtaláljuk Linus takaróját. A megoldáshoz többféleképpen is eljuthatunk, én csak az egyiket ismertetem. A programban Snoopy-t irányítjuk.

Irányítás: jobbra-balra

Tárgyak felvétele/lerakása, le

Hézakba bemenni: 'SPACE'

Induláskor Snoopy háza előtt vagyunk. Menjünk be (mögé), és vegyük fel az lövegpet (le), majd használjuk (gomb). A kész levelet vegyük fel, s adjuk oda a nappaliban élő Charlie Brown-nak (tegyük a kezébe). Amlg ő elmegy lóladni, vegyük fel a sütis üveget, s vegyük ki a tartalmát (gomb). Menjünk ki a házból, s menjünk a tőig jobbra. Várjuk meg amlg a béka felénk ugrál, s ejtsük fogásba az üveggel (gomb, majd a hütye béka beleugrik). A békás üveget most még tegyük le. Menjünk Linusék há-

zába az esernyőért, s vegyük magunkhoz. Induljunk a felhőhöz (bal szélső képernyő). Nyilssuk ki, hogy át-mehessünk alatta, majd tegyük le, a laboát vegyük fel, s rúgjuk át (gomb). Ezután az esernyővel menjünk vissza, azt tegyük le. A laboával ugráljunk át a tavon a cölöpig (először a hordóra, majd a cölöpre), s rúgjuk be a vízbe. Most már átkelhetünk végig a tavon (csak baromi nehéz), de először menjünk vissza a partra, s a lüben lapuló pénzérmét vegyük fel. Ha sikerült átugrálnunk a tavon a kútig, akkor dobjuk bele a pénzt (gomb). Mindenféle lufi kezd kifelé szivárogni, s az egyikre valamit rá van kötve. Így nem tudjuk le-szedni, csak a csúzlival, ami a pálya bal oldali végében van, az almafa alatt. Nem kell visszafelé átugrálni a tavon, csak essünk bele, s a gép a partra tesz. Ha megvan a csúzl, jöjünk vissza (most már át kell kelni), s lőjük le azt a lufit (ls). Egy pumpa! Vegyük fel, majd essünk a vízbe. A parttól irány Linusék háza, ahol menjünk a kert végébe, s lőjük fel a medencét. Álljunk a bal széléhez, gomb — tartsuk nyomva, majd jobbra-balra — van amikor

letagy). Ha ready, akkor a slagot hozzuk ide (a végét kell fölemelni), s lőt-sük tele a medencét (3xgomb). Ezután menjünk el a békánkert, aki az üveg-ben kuksol. Mire visszaérünk Lucy már javában pancsol a vízben. Engedjük ki a medence mellett a bekát, mire Lucy kiugrik, és elhagyja az úszógumiját. Mivel a vagyunk mindig is egy ilyen úszógumi volt, ezért vegyük fel, majd vigyük az alá a fa alá, amelyen Charlie sárkánya van, s ott a fa alatt tegyük le, s menjünk vissza a pumpáért. Ezután fúj-juk fel majd ugorjunk rá. Az úszógumi megdob felfelé, s leverjük a sárkányt (ha nem akkor vigyük tovább, s újra fúj-juk fel). A sárkányt vegyük fel, s keres-sük meg Charlie Brown-t, majd adjuk oda neki (általában a felhőnél van, vagy az eredménykijelző táblánál). Elkezd röptelni, majd elesik, s elveszt egy kulcsot. Ezt vegyük fel, és menjünk az ls-kolai öltözőszekrényekhez. Az egyikből leni kilóg valami. Ugorjunk eme szek-rény felé úgy, hogy a kulcs kb. érintse a zárat. Hurrá, megvan a blanket. Ke-ressük meg Linust, s adjuk oda neki. ENDE

• Fehér Szabolcs, Bp.

SZÁMÍTÓGÉPES GRAFIKUSOK, PROGRAMOZÓK!

Kit-nk számítógépes játékokat készít, magas színvonalon, kiterjedt üzleti kapcsolatokkal. Mivel a játékok színvonalával, ezen belül is elsősorban a grafikájával szemben támasztott minőségi követelmények egyre magasabbak, ezért programozókat illetve grafikusokat keresünk szerződéses állás betöltésére!

Olyan programozók jelentkezését várjuk, akik készség szinten jártasak a 68.000-es processzor programozásában. A C nyelv ismerete nem kötelező, annak hiányában

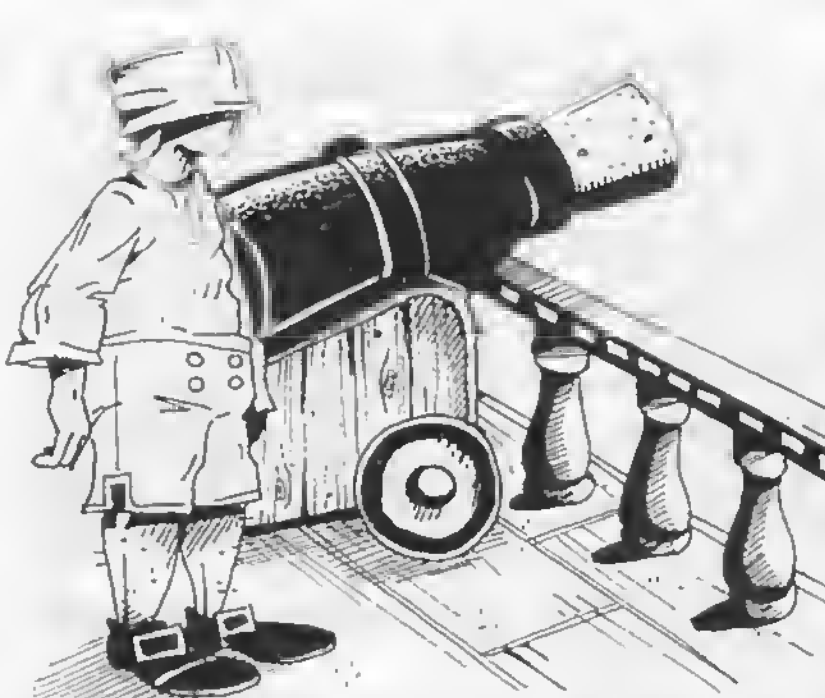
ígon magas szintű assembly gyakorlat szükséges.

Mindenekelőtt számítógépes grafikusokat keresünk. A jelentkezéshez demonstrációs anyag bemutatását kérjük, elsősorban Amigán, de C64-en és PC-n jártas grafikusok is jelentkezhetnek lemezes anyagokkal személyesen, vagy telefonon Szenttornyai Lászlónál, illetve Tassonyi Kadocsánál:

NOVOTRADE Software Kft.

Budapest, XIII. Hegedűs Gyula út 5. 1136

Tel.: 111-4665



TAJ PAN

A beküldött TOP listák alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy még mindig dúl C64-en a PIRATES! mania. Ezen felbuzdulva a CoV Évkönyv'92-ben csokorba szedtük azokat az információkat, amit a CoV-ban között leírás(ok) óta összeszedtünk. Ha nem is annyian, de legalább feleannyian kérték viszont, hogy írjunk némi írtót a hasonló kaliberű, ám kivitelezésében és megoldásában a PIRATES! színvonalát el nem érő, ám érdekes és látványos programról, a TAJ PAN-ról. Leírást nem tudunk, és nem is akarunk adni, mert szinte lehetetlen egy adott stratégiát javasolni, inkább egy kis hint-őzőn lesz, amolyan: *ami éppen eszünkbe jutott játék közben módszerrel. Nos akkor essünk is túl rajta.* Mi a Hotline-töréssel rendelkezünk. Ezt csak azért említjük, mert a mi verzióink hibátlan, ugyanakkor sokan panaszkodtak, hogy a saját verziójuk itt-ott kifagy, vagy nem úgy viselkedik, ahogy kellene...

ezt adjuk el Hangcsuban. Itt álljunk is egy időre a két szomszéd város közötti kereskedelemre, hordjunk teát, jádét Sangheiból Hangcsuba, onnan ópiumot vissza, ha már kezdjük únni, akkor ismét kezdjük az ópiummal. Az Észak-Kínai városokat mellőzhetjük, Time is money, nem érnek annyit. Az északi városok Japánban is kellemetlenek, kevesebbet fizetnek az ópiumért, esetleg áruház sem lesz majd legális bizniszhoz és a visszaruhoz. Közben azért kelőzkodással és a rulettel is kísérletezzünk, ezek hozzák az igazi nagy pénzt. Ha elértük a 2 milliós vagyont — nyert ügyünk van. Zsin Kua szája igazságot látva maradt, amikor 6 hónap után 24,5 milliócskával mentünk vissza hozzá. (A mienk is!) Teleportál! • Az ágyú és kormány ikonok fel lettek csoréltva, ergo? az ágyúval kormányozunk, hajózzunk, a kormánykerékkel pedig támadunk, lövünk, egyértelmű nem?

- tallan ember.)
- A naptárt a „suh” nevű univerzális közlőszerszámmal tudjuk megjavítani, de ára van! (Az elején zenészkodtunk vele, most mint órák, műszerként használjuk.) Verjük fejbe az utcán lévő néhány — szintén suhval szaladgáló — sötét alakot. Ezek részben a konkurenciánk, részben a esendőiok. Ha csondt sikerült elpáholni, akkor az egyhónapos goal-nyaralásunk elindítja a naptárt. Nem árt viszont, ha előtte az álló időben előre gondoskodtunk az így kleső jövedelmünk pótlásáról.
- Ha hajót akarunk Kínában eladni, mindig alkudjunk. Ha 3-4 alkalommal bemo gyunk ugyanabba a bankba, akkor nagy szórással eltérő árakat fognak felajánlani érte. Japánban nem alkudnak, de ott fizetik érte a legmagasabb árakat. Végül is ott sem biztos, egyik sem.
- Ha úgy adtunk el hajót, hogy nincs másik, vagy nem vettünk előtte másikat, akkor teljes rekommánnyal, teljeszereléssel, le gényességgel sikerült eladnunk.
- Hajó adás-vételkor egyébként is tud elég gőz lódtá vicceket a program, pl. hibba van másik hajónk, ettől még mindenünk eltűnik, vagy pl. ha veszünk mellé másik hajót, akkor is ahúnhet egész hulye módon a rakomány: elfoglalt maradt a rakete rünk, de nincs benne semmi, nem tudjuk eladni, és le is íródik a főkönyvünk kész let oldalán, ugyanakkor vásárolni sem tudunk a helyére.
- A játékhöz már jelent meg tékép a SpV 7-ben, ez Kínába még csak-csak használható, de pl. Japánban már a tékép és a program szerinti városnevek sem fognak egyezni. Jó teltedezést kalandorok!
- Az ajánlott crew létszámmal a hajónk nem fog elindulni, „Not enough crew” szöveggel válaszol. Minimum plusz 1 fő kell hozzá, maximum plusz 7 lőt tudunk felvenni és elvinni.
- Időként a tengeren „You are under enemy attack” üzenetet ad a program. A térképen persze rajtunk kívül senki sincs. Megkérdeztük a távcsövet, az is csak azt mondta, hogy „Nothing...”, szóval ó lehet a „Nothing” nevű láthatatlan ember a fantomhajójával. (Vagy egy eltévedt és 1841-ben a Kínai-tengeren felbukkant atomtengerelátjáró? (A bej csak az, hogy ilyen-



△ Eddig juthatunk el az ORION féle töréssel... (54)

- A legjobb kezdő taktika a pénzünk gyarapításához: Tuningoljunk rögtön egy kicsit a ruletten. (Ha nem jött be: kezdünk újat, de a rulett-taktikát be lehet tanulni.) Vagyunk olcsó ópiumot Dél-Kínában (55 ezer alatt), a maradékon olcsó teát (25 ezer alatt) Sangheiban. Ezeket adjuk el Japánban, onnan hozzunk olcsó jádét,

- Mentett állás visszetöltése után a naptár hajlamos a kifagyásra. Ekkor '0 időben' ténykedünk, de a crew ettől még eszik. Majd mindent ugyanúgy csinálhatunk, mint egyébként, csak a tengeren nem lesz rajtunk kívül másik hajó, így nem tudunk kelőzkodni, viszont minket sem támadnak, (Kivéve a 'Nothing' nevű látha-

kor a hajónk hajlamos lecövekelni, majd a crew dezertálni.)

• Arra még mi sem jöttünk rá, hogy a jó égből lehet eljutni Kórea felől és Japán nyugati partján a két-két legészakibb városba. Nekünk legalábbis még sohasem sikerült. AJ AR ASA (az SpV 7-ben megjelent térképen Chajudo) után félúton mindig jött a „You are...”, azóvól a láthatatlan *Nothing* a fantomhajójával támadva. A teknőnk se előre, se vissza hátra, meg kellett várni, míg jött, hogy a crew dezertált, a teknő elsüllyedt, jöccakát...! Különben is, mi dolgoztunk ott, muszáj oda mennünk?

csak valahol végleg fel nem szivódta, — vagy jött a „You are under...” varázsló, a támadó „*Nothing*” nevű bácsi, crew dezertál, hajó alsüllyed, a joss megongedi, hogy valamelyik tartalékkal folytassuk Kantonból.

• A suhi leginkább csak azután szokott előkerülni miután már a legénységet felfogadtuk. Szemtelenobbik esetben ezalatt csempészi valeki a kocsmajátó olá, ismeretlen városban többnyire a kupl — pardon? *Lady's House* — szokott legkönnyebben, leggyorsabban előkerülni. Jó rutintozással, néhány egymillió bankrobbantással már a kezdő városban

és nagyon felött, és ha a naptár nem volt kifagyva! Vagy itt lett hozzá 2 milliót vagy 6-ot, vagy Innan Kantonba átérve. Volt hogy mind a kátszar, Macaoben 6-ot, Kantonban további 8-ot! (Szóval mint az ÉLET, az első 2 milliócska után a többi már tiszteességesen is jön?)

• Angolul nem tudók figyelme: vannak városok, ahol a csempészek megkeresik az életünket, az egyik olad, a másik vesz ugyanott. Ha nem figyelünk a szövágükre, akkor utólag jöhetünk rá, hogy éppen most sikerült a legelősebben eladnunk, vagy a legdrágábban venni. (Miert nem intózik al egymás között?) Az egyszerűség kedvéért: amelyik a Hé Pajtás megazóltás után az „I've...” szöveggel kezd, és az ár megjelenésekor az „cost”, akkor ő inkább akarja szólni a szajréját. Másrészt, amahyk a „Have You...” kérdással kezd, és az áránál „give”, az akar tőlünk venni. Még egyszerűbb arany szabály: Dél-Kínában csak eladnak, Japánban csak vesznek a csempészek.

• A kalózkodásba is bele lehet jönni. Ha jól emlékszünk egy mentett állásból valami 10-12 órás tréninggel sikerült az első hajót úgy elfoglalnunk, hogy vihettük. Eből az időből a program feltételezése úgy 60-65% volt, 35-40% a tényleges játékidő. Az eredményességi mutató kb. így nézett ki: elfoglaltuk és vihettük — 2%, elfoglaltuk, de csak a rakományból kaptunk — 4%, szétlőttük és alsüllyedt — 2%, minket lőtt szét és alsüllyesztett al — 2%, szétlőttük egymást, mindketten alsüllyedtünk — 5%, olmenekült, elhúzta a csikot — 15%, visszatámadott és az átugráló emberkét kinyitart — 70%. (Közben nyomdafeséket nem tűró kifajozások intenzív gyakorlása: 95%)

• A leírás filo tanácsát, hogy frogattal kalózkodjunk, nem szabad komolyan venni. Lassú, és emellett a 4 db ágyú nem összetűzet ló, hanem idióta módon egyenként kell beállítani a lőtávot és a lönl vetők. Mire az első 2-3 tőtáv már megyen, nem maradt mire tőni. Nem áll em le a kódvünkért! A lorkákat hagyjuk a fonábo, gyorsak.

• Ha az anyag helyzetünk megongedi, emberkánk bodobhat egy-két telet a kocsmában, tehát egy látogatást egy-egy *Lady's House*-ban. Olyan happy utána... (Berúgva és telefarsztva „game over”)

• A kifagyott naptárunk néha magától is megjavul egy hajóval-találkozva, ha pedig kézi irányítással megyünk, ekkor a program többnyire megújja és egy idő után abbahagyja az enemy attack szövegjelését. Mint ahogy mi is végre.

Elég jó kis kereskedő-atrotóglai-kalóz játék amúgy, — és mennyivel keményebb, főleg a kalózkodásban, de általában is, mint a *Pirateal* Csek ne lenne annyira lassú, és helyenként ennyire lenda...

Na erről tényleg onnyit. Bár régi játékok (1986-os), a grafikája is hagy kíváncsalmakat (a tenger kimondottan primitív), azért még mindig többre értékeljük a hyper-auper graphics — nothing play, nothing broln játékoknál. Meg olyan eredetien jó ötletek vannak benne, de akik az egyenesen előre, és löni, ütni mindenre ami csak a képernyőn van típusú játékokat szeretik, hát azoknak kimondottan nem ajánljuk! (Ettől még izlások és műtényák lehetnek különbözők. Tiszteeljük mások almbelját, monda olykor *Senki Altonz*. Hogy klasszikus műveltségünkkel is... A mionkot is!)



△ Igen hamar a restinél kötöttünk ki! (64)

• A program leírás tle-jából mindentéle usofut intókat lehet megtudni. Csak hát... (legalább is nekünk ... Következőtesen...)

• Azt mondja, hogy találunk lakatlan szigeteket, ahol partraszállhatunk, lerakhatjuk a csempészárut, vagy csempészekkel találkozhattunk. No a lakatlan szigetek oké, de a többi már sohe, egyetlen alkalommal, egyetlen ityanen sem sikerült! Már a partraszállás sem! A tévesző szorint lakatlan sziget is támadhat! A „You are...”

• A városokban állítólag csempésztanyák is felfedezhetünk. Ténylog? Soha ilyet nem sikerült találnunk.

• Ha a minket támadó katózkodókat közül sikerül sokat legyilkolnunk, akkor visszavonulnak. No fone... Minket eddig még mindig elintőztok. Annyian szoktak jönni, hogy lehetetlen kiirtani őket. Egyszer a csah-puhl közben megpróbáltuk számolni az átugráló LEGO-emborkéket, 47-nél feladtuk, nem győztük nemhogy kiirtani, de számolni sem őket. (I elég sok az mennyi lehet?)

• Ha Macaoba agynél több hajóval érkezünk vissza, akkor kiválaszthatjuk azt, amahykkel mi akarunk hajózni, a többi pedig elküldhetjük legális áruval kereskedni. Világos, adnunk kell a tisztos üzletombor mióvunk látszatára. Csak hát ilyen sem sikerült még soha, akárhány hajóval érkezünk is, ilyen választási lehetőség, menüt, opciót, vagy akármit soha nem sikerült kicsalogatnunk a programból. Joystick-ol, billentyűzettel próbáltunk, — no affekt. A aokadik eredménytelen próbálkozás után néhány — onyhén csúnya — kifojazás mormolásával kombinálva is kísérteteztünk — ez sem segített.

• A korábbi hajónkra tudtunk csak venni, vagy csak arról oladni, o többinok más csak a raktore som jelent meg. Elindulás után hűségesen követek úrosen, míg

előrhetjük a plafon „*Tai-Pan*” címet. (Időnként kidobálnak közben, de menjünk vissza nyugodtan. Menjünk át utána a kocsmába, dobjunk be néhányszor 32 tömény feleat, ha kijöttünk a szédelgő világba, elrabolnak bennünket, a program máris tölti az értékelést. Az, hogy nem játszottunk még, az nem zavarja.

• Csempésztört még sohasem dugtak geolba. Időnként egy-egy városban razziázhatnak a csendőrök, mert a csempész kollágáknak csak a hűt helyüket találjuk. Ha az órajavitó tövékenységünk miatt a geolba dugtak bannünket, akkor a rakományunkat som kobozták el sohe, mállekibüntetéséknél csak lefegyvereztek, s suhlt kellett a város másik végében megkeresni. A fejbeverték ott szoktak jönni egy hónap múlva is a kupacban, az utcán. Micsoda állapotok!

• Végigbrusztoltuk a macaói több hajóig újra az agószot. Itt két mentett állással le is állunk szórakozni, mert a többségül no effekteken kívül néha meglepő egyedi eseteket is generált, 2 milliós vegyon alatt sommi, a két klipperünkéből nem ment ol egy sem, de ha hajót akartunk még vásárolni, a bankban lecsóráztak és klrúgtak az 1.4 milliókkal, 2.5 milliós kassze mállett 2 klipper vagy 2 klipper + 1 lorka asatén amortizálódott 1 klipper, kaptunk árte vagy 2 millót: 1-1 alkalommal. 2 klipper + 1 lorka megtízszerezte a kasszét egyszer, de meghagyta mind a 3 hajót, egyszer amortizálódott 6 millióért 1 klipper, felszlvódott Kantonig e lorka, egyszer pedig választási lehetőséget kaptunk, de Kantonban, amikor az egyik klipper rekont volt. Meg is jelont a választáshoz 1 klipper. Világos, érthető ugye????

• A *Tai-Pan* macaol ügyolótát tovább próbálgatva egyre gyakrabban bejött a pénz többszöröző móka, de csak 2 milli-

GAMES CENTER

BUDAPEST, Postafiók: 363. 1519.

Tisztelt megrendelőink! Címünk a postafiókunkat üzemeltető hivatal megszűnése miatt megváltozott. Kérjük, hogy továbbiakban küldeményeiteket új címünkre továbbítsátok! Bankszámlaszámunk változatlan!

C64 lemezes ajánlatunk:

ACCOLADE COMIX	6sd	Ügyességi	G-LOC	116	Szimulátor	RIZIKO	1sd	Társasjáték
ADDAMS FAMILY	288	Máshálós	GAUNTLET III	4sd	Máshálós	ROBOX	4sd	Kaland
ADRENALIN	065	Lövöldözés	GEO MATRIX	115	Logikai	ROCK AND ROLL	2sd	Ügyességi
AFTERWORLD	129	összetett	GEOS 2.0	1sd	Felhasználó	SCHERLOK HOLMES	1sd	Nyomozós
ALIEN KILL	034	Lövöldözés	GOLDEN PYRAMIDS	297	Ügyességi	SEXY PUZZLE	108	Puzzle
ALIEN WORLD	507	Lövöldözés	GRAPHIC ADV. CREA.	1sd	Játékkészítő	SEYMOUR G.T.H.	188	Ügyességi
AMÖBA	118	Logikai	HARALD HARD	438	Máshálós	SHANGHAI WARRIOR	1sd	Vorakodós
ANGLE	096	Logikai	HECTIC	123	Ügyességi	SHOE PEOPLE	420	Oyerejáték
ATA REVENOE	134	Tetris	HELI RESCUE	221	Ügyességi	SOCCER PINBALL	134	Flipper
AUGGIE DOGOIE	215	Máshálós	HENRIETTA B.O.S.	1SD	Szöveges	SOKOBAN	1SD	Logikai
BARD'S TALE 1.	4SD	AD&D	HERO TURTLESS	1SD	Akcio	SOLITAX	157	Logikai
BASIL THE G.M.D.	1sd	Máshálós	HYDRA	864	Akcio	SORC. OF CLAY CAST.	1SD	Kaland
BASKET PLAY-OFF	2sd	Sport	HYPER THRUSTER	141	Lövöldözés	SPACE CRUSADE	288	Kaland
BEACH COMMAND.	169	Lövöldözés	INDY HEAT	321	Autóverseny	SPACE DUNK	216	Lövöldözés
BEAR GEORGE	097	Máshálós	INGRID IS BACK	2sd	Kaland	SPACEGOLD	1sd	Lövöldözés
BIFF	108	Máshálós	INT. ICEHOCKEY	114	Sport	SPACEGUN	1sd	Akcio
BIG NOSE	107	Máshálós	JACK NICLAUS	2SD	GoH	SPELLB. DIZZY	169	Ügyességi
BINOO	2SD	Kvízjáték	JETSONS	316	Máshálós	SPHERE	073	Lövöldözés
BLACK HORNET	379	Lövöldözés	JINXTER	2SD	Szöveges	SPHINX JINX	165	Kaland
BLACK KNIGHTS	151	Kaland	JOHNNY QUEST	1SD	Kaland	SPIRIT OF ADVENT.	4sd	Kaland
BLACK PANTHER	451	Karate	JOURNEY O.T.C.E.	3sd	Kaland	STAR SUP. SOCCER	436	Menedzser
BLOOD N'GUTS	2SD	Sport	JUMPING JACK	202	Ügyességi	STOP THE CALIPPO	1sd	Ügyességi
BLUE ANGELS	1SD	Szimulátor	KATAKIS	2sd	Lövöldözés	STORM I.	092	Lövöldözés
BOD SQUAD	292	Máshálós	KEYS TO MARAMON	2sd	Kaland	STRIKE ACES	1sd	Szimulátor
BONANZA BROS	270	Máshálós	KILLED U DEAD	2sd	Kaland	STRYKER	193	Máshálós
BOZUMA	4sd	RPG	KNIGHTS OF LEGENDS	8sd	Fantasy	SUBURBIA	131	Lövöldözés
BRAIN ARTITICE	400	Logikai	LABIRINTH	1SD	Szöveges	SUP. SPACE INVA.	2SD	Lövöldözés
BRIDGE	076	Kártya	LANCELOT ADVENTURE	2SD	Kaland	SUPER SEYMOUR	155	Ügyességi
BRIT SPEEDWAY	196	Menedzser	LAST STAR	162	Lövöldözés	SW. WORLD CUP	079	Menedzser
BRUBAKER	2SD	Szöveges	LINE OF FIRE	2sd	Akcio	TANK DIV.	112	Ügyességi
BUBBLE DIZZY	152	Ügyességi	LORDS OF CONQUEST	1sd	Stratégiai	TENRAC	236	Lövöldözés
BUDOKAN	2SD	Sport	LORDS OF DOOM	4sd	RPG	THAI CHI	113	Máshálós
BUOBOMBER	257	Logikai	LUCKY LUKE	201	Társasj.	THINCROSS	1SD	Logikai
BUNDES.MAN.2.	117	Menedzser	MAGIC MOUSE	144	Máshálós	TITANIC BLINKY	131	Máshálós
BUST OUT	054	Falibontó	MANAGER	189	Menedzser	TONIDO	114	Csöepítő
CARRIER COMMAND	162	Stratégiai	MIC PUSH'M	065	Logikai	TOYBALLS	089	Logikai
CATALYPSE	2SD	Lövöldözés	MIC. USER DUNGEON	2sd	???	TRACER SANCTION	1sd	Kaland
CHAMP 3D. SNOOK.	117	Billiárd	MISSION NADA	116	Ügyességi	TRANS LOCIC	138	Logikai
CHAMP EUROPE	403	Sport	MOONTOAC	130	Máshálós	TRAZ 3.	192	Falibontó
CHAOS	065	Lövöldözés	MOPPER	102	Ügyességi	TRIPLEX	168	Logikai
CHUCK ROCK	377	Máshálós	MURRAY MOUSE	111	Máshálós	TURBO TORTOISE	214	Máshálós
CLIK CLAK	1SD	Ügyességi	NAM	1sd	Stratégiai	TURN IT 2.	269	Logikai
COOBY & SCRAP.	252	Máshálós	NAUGHTY N.	113	Nyerőgép	TWIST	044	Logikai
COPIDO	089	Logikai	NEIGHBOURS	187	Ügyességi	ULTIMA I.	1sd	RPG
CREATURES II.	2sd	Ügyességi	NEURONICS	297	Logikai	ULTIMA II.	2sd	RPG
CRUEL ZONE	244	Lövöldözés	NIGHTMARE ON ELM	2sd	Akcio	ULTIMA IV.	4sd	RPG
DATER	244	Ügyességi	NINJA RABBIT 2.	288	Ügyességi	VEGAS CASINO 2.	1SD	Játékterem
DEATH LORD	4sd	RPG	NOVA	1SD	Memória	VIDEO VEGAS	1sd	Játékterem
DETECTIVE 2000	127	Szöveges	NYTHYHELL 1-2	297	Szöveges	VIRIS	062	Tetris
DEWA BLOW	070	Bor	OMEGA	4sd	Szimuláció	WACKY RACES	391	Ügyességi
DIE HARD 2.	371	Akcio	OPERAT. PROMETHEUS	260	Kaland	WAR CONSTR. SET	2sd	Játékkészítő
DINGSDA	2SD	Kvízjáték	OSKAR	149	Ügyességi	WAYOUT LAB	068	Labirintus
DIZZY RAPIDS	166	Ügyességi	OVERLOAD	086	Logikai	WINTER CAMP	1sd	Ügyességi
DOUBLE DARE	242	Kvízjáték	PALE MOON	115	Ügyességi	WINTER S.SPORTS	1SD	Sport
DOUBLE TROUBLE	251	Logikai	PANZER GRENADIER	1sd	Stratégiai	WINZER	1SD	Kereskedő
DRAGON	088	Ügyességi	PEARL OF DAWN	272	Máshálós	WONDERBALL	243	Ügyességi
DREADNOUGHT II	079	Lövöldözés	PHANTASIE III.	2sd	AD&D	WOODY WARM	338	Ügyességi
DUONOID	042	TV-foci	PLASTO	072	Logikai	WORLD CRICKET	141	Menedzser
EMPIUS	225	Stratégiai	POT FUN	121	Nyerőgép	WORLD GEOGRAPH	1SD	Kvízjáték
EXIS	264	Logikai	POTSWORTH	315	Máshálós	WORLD OF SOCCER	078	Menedzser
F.15 STRIKE EA.	1SD	Szimulátor	PREC. FIGHT	101	Lövöldözés	WP. TENNIS 2.	043	Sport
FAMOUS FIVE	451	Kaland	O 10 TANKBUSTER	109	Lövöldözés	X-MEN	4sd	Akcio
FAST	139	Ügyességi	OUADRANT	281	Logikai	XERTYN X.	151	Máshálós
FELIX	138	Máshálós	RAINBOW	034	Tetris	YATHZEE	091	Kockapóker
FIRESTART	4SD	Kaland	RAINBOW ISLAND	1sd	Ügyességi	YES MINISTER	1sd	Kaland
FLIGHT SIM.2.	1SD	Szimulátor	REBELL RACER	121	Ügyességi	YOLK DIZZY	142	Ügyességi
FORGOTTEN WORLD	1sd	Akcio	RECK RUFUS	195	Ügyességi	ZAK	1SD	Tetris
FORRESTER	136	Máshálós	RELAXED MOTION	102	Logikai	ZILLION	065	Logikai
FROSTY SNOWMAN	080	Ügyességi	REX I.	1SD	Stratégiai			

C64 kazettás ajánlatunk

1000 Miles	Blood Money	Clik Clak	Fiendish Freddys B.T.O.F
Addams Family	Blue Angels	Cool Croc Twins	Final Fight
Addams Football	Bod Squat	Crack Down	Filmbó s Quest
Alien Storm	Bonanza Bros	Creatures	G'Loc
Alien World	Budokan	Creatures 2	Gauntlet 3
Back to the Future 2.	Buffalo Bill	Dick Tracy	Gem x
Back to the Future 3	Cabal	Die Hard 2	Ghost Busters
Batman the Movie	Clamp of Europe	Dinasty Wars	Golden Axe
Battle Command	Chase H.O.2.	Dylan Dog	Guldkorn Expressen
Black Hornet	Chips Challenge	Dyler 07	Hammerfist
Black Hornet	Chuck Rock	Elvira Arcade	Hunt for Red October

Sajnos előző két hirdetésünkben egy nagyon fontos rész (nem a mi hibánkból!) kimaradt:
A C64 lemezes listából kazettások ne rendeljenek! A kazettás listában szereplő játékok mindegyike utántöltős. Egy kazettaoldalra egy utántöltős játékot veszünk fel. Az utántöltős programok után maradt szabad helyet népszerű, sokak által egyébként rendelt file-os programokkal töltjük fel. Ez plusz ajándék.
Szerencsére az itt leírtakra már eddig is sokan rájöttek, csak igen kevesen értékék — tőlük ezúton kérünk elnézést, s egyben megkérjük őket, hogy egy újabb levélben küldjék el a módosított rendelést! Előre is köszönjük!

3D Construction Set		Formula 1 GP	Phenomena Demo
Ace Mina No 1	Boulder Dash-szerű	Formula 1 GPC	Plumber Plumber
Alr Bucks	Stratégiai	Frénétic	Máskálós
American Gladiator	Akcio	Fruit Simulator	Máskálós
Aquavventura	Akcio	G-Loc 100%	Popeye 2.
Aster-x		G.B. Air Rally	PP Hammer
Asteroida	Lövöldözös	Galactic	Predator 2.
Bargon Attack	Kaland	Games/1	Proflight
Battle Bound		Games/2	Pushover
Battle of Britain Miss.	Disc	Germ Crazy	R-Type 2.
Battlements	Máskálós	Ghost	Race Drivin'
Big Business II.	Stratégiai	Global Effect	Radio C. Racer
Billiard		Go Moku	Railroad Tycoon
Billiard Simulator 2.		Gods VI.16	Rava Vision
Billy the Kid		Gonzo Games	RBI Baseball 2.
Black Buster	Logikai	Gordian Tomb	Rectangle
Bonanza Brothers	Máskálós	Haegar	Renegade Legion Interceptor
Bond Mine V	Boulder Dash	Halls of Montezuma	Renner
Boppin'	Logikai	Harpoon Data Disc 2.	Return of Madusa 2.
Borobodur	Kaland	HAWK	Rodland
Brigade Commander		Herewith th The Clues	Rollerpode +
Budbrain Megademo 2		Hero Quest	Rolling Rolly
Builderland		Hook	Roulette
Burgerman		Hunter III.	Saten-on
Calippo	Máskálós	Ian Botham's Cricket	Socrat of the Silver Blades
Canton		Interlock	Sensible Soccer
Captain Jack	Demo	Invaders 2.	Set Strike Junior
Captain Planet		Iron-Light Cycles	Sex Tetris
Card Games		Jaguar XJ 220	Shadow Dancer
Cardinal of the Kramlin		Jaguar XJ Data	Slim City ASIA
Cash		Joker	Sly Spy 2.
Canturion		Jump'n Roll	Sole Defender
Champions of the Ray		Kengi	Somewhere in Time
Championship Man.	Foci	Khalaan	Sooty & Swaop
Ch.ship of Europa	Foci	Kick off 2. Player Tactics	Spaca Max
Charge		La Cormona	Spirit
Chips Challenge		Last Ninja 3.	Stalingrad
Chuck Yeager F. T.		Life and Death	Starrush
Civilization	Stratégiai	Line	Steg
Coma Demo Pack		Little Beau	Stormball
Cool Croc Twlms	Máskálós	Liva Act Demo Disc	Stormtrooper
Crack	Máskálós	Logical	Stratego
Cube-X	Logikai	Mad TV	Street Rod 2.
Cubix		Magic Serpent	Striker
Darkman		Magicaland Dizzy	Strip Poker
Daath Knights of Kryn		Maupiti Islands	Summer Conferenca
Denver		Mech Force	Summer Night Gamas
Dr. Mario	Logikai	Measterbrein	Super Grand Prix
Dragon Tiles	Ugyességi	Megaball	Super Ski
Dragon's Kingdom		Megafortress	Super Tetris
Eishockey Manager		Megatron	Supernova
ELF		Marcus	Fruitmachine
EPIC	Úrhajós	Midwinter 2.	Switchblade 2.
Erik	Máskálós	Mission Builder	Techno
Eur. Champ. 1992	Foci	Monkey Island 2.	Techno Warrior
European Football Ch.	Foci	Move'am	Teller
Eye of the Beholder	4 lemez	Mucinu	Tannis Cup II.
F-15 Strike Eagle 2	2 lemez	Myth 100%	Terminata
Familion Duell	Társasjáték (német)	Navy Seats	Terminator 2.
Fate - Gates of Dawn	Kaland	Outrun Europe	Terror Liner 2.
Finat Flight		Outzone	Test Drive Europe Scenery
Fire & Ice	Máskálós	Paradise Demo	The 4 Crystals of Tran.
Firefighter	Akcio	Paramax	Kaland
Firestar		Personal Nightmare	The ball game
Flight of the Intruder		PGA Tour Golf	The Bandit
Floor 13	Nyomozos	PGA Tour Golf (Új!!!)	The Carl Luis Ch.
			Sport
			2 lemez
			The Gateway
			The Humans
			ügyesságl, stratégiai
			The Simpsons
			Their Finest Hour (B.O.B.)
			2 lemez

Thunderjaws	2 lemez	Twist	Logikai	Wonderland	3 lemez
TOKI		Utopia Oata	Adatlomez	Wonderland	4 lemez
Touchdown	Amerikai foci 2 lemez	Viking Child		Wrangle - O - Mania	Ügyességi
Touring Car Racer	Autóverseny	Warriors of Relayne	Kaland	Xerion	Levöldözős
Triango		Warzone		Z-Out	
Turrican 2		Willy	Maszkáros		
Tv Sport	2 lemez	Wizardry			

A harmadik oszlopban lünettük fel, ha az adott program többlemezes.

Amennyiben olyan programot szeretnél, amely listánkban nem szerepel, de akár a CoV-ban, akár valamelyik másik magyar számítógépes újságban megtalálható, rendeld meg, mert szinte biztos, hogy már az is binokunkban van.

PC-s ajánlatunk

7 UP SPOT	logikai	432K	E, V, T	LUFTWAFFE	rep.gép.szim	2HD	E, V
ADVANTAGE TENNIS	tenisz	926K	C, E, V	MOD-OK	zenék	617K	(MOD Player)
ATOMINO	logikai	151K	E, V	NBAA BASKETBALL	kosárlabda	190K	E
AUTOROUTE EXPRESS	világterkép	1 230K	C, E, V, H	NEWS	újságkészítő	511K	C, E, V
BANANOID	falbontó	48K	V	NIGHTSHIFT	ügyességi	347K	E
BATTLE OF BRITAIN	repülő	722K	C, E, V, T	NINJA RABBIT	verekedős	302K	C, E, V
BLUE ANGEL	repülő	345K	C, E, V	OKOLOPOLY	társasjáték	1.055K	E
BLUES BROTHERS	maszkáros	486K	E	PASSIANS	kártya	52K	E
BOMB	ügyességi	131K	E	PC GLOBE	földatlász	1.187K	C, E, V, H, T
CARMEN USA	nyorozós	593	V	PGA TOUR GOLF	golf	422K	E
CENTREFOLD SQUARE	logikai	478K	C	PINBALL	flipper	195K	E
CENTURION	stratégia	940K	E	PIPEMANIA	csőösszerakó	91K	E
C kollekció I.	vegyes	202K	C	PLAZMA DEMO	demo	146K	V
C kollekció II.	vegyes	86K	C	POOL	billárd	30K	E
C kollekció III.	vegyes	330K	C	POOLS OF DARKNESS	RPG	2HD	E
CLOWN	demo	155K	V	RISE OF THE DRAGON	kaland	6HD	E, V
COLA	demo	182K	V	JOHN MADDEN FOOTB.	rugby	1HD	E
COMIC CAPTAIN	maszkáros	90K	E	SHANGHAI	logikai	1.253K	E, V
CORPORATION	ügyességi	525K	E, V, T	SHERMAN M4	stratégia	252K	E
CYCLE	motorverseny	268K	E	SILENT SERVICE 2.	tengeraltjáró	737K	E, V
CYRUS	sakk	118K	E	SOKOBAN	logikai	77K	C
DEATH TRACK	autóverseny	480K	E	STREAM TRACK. + MUS	zenekészítő	840K	—
DITKA	rugby	885K	V	STUNT CAR RACER	autóverseny	179K	E
DR.BRAIN	logikai	2.485K	E, V	STUNTS	autóverseny	1.094K	C, E, V
ELITE PLUS	úrhajós	273K	E, V	TEAM SUZUKI	motorverseny	181K	E
F-15 STRIKE EAGLE	rep.gép.szim.	180K	V	TERMINATOR 2.	akció	813K	E, V
FIGHTER BOMBER	rep.gép.szim.	703K	C, E, V, H	TEST DRIVE III.	autóverseny	652K	E, V
FORD SIMULATOR	autóverseny	134K	C, E	TIME OUEST	kaland	3HD	E, V
GOLD OF AMERICAS	stratégia	289K	C, E, T, H	TOPPLER	ügyességi	157K	E
OUEST FOR GLORY 2.	kaland	2HD	C, E, H, T	VECTOR DEMO	demo	197K	V
HUGO 1	maszkáros	1.206K	E	V demo 1.	demo	661K	V
INDIANA JONES 2.	maszkáros	86K	E	V demo 2.	demo	484K	V
INDIANA JONES 4	kaland	2HD	C, E, V	VIRUS demo	demo	46K	—
JEOPARDY	kvlz	411K	C, E, V, T	WAR IN THE MIDDLE E	stratégia	481K	C, E
LARRY II.	kaland	285K	C	WOLFPACK	tengeraltjáró	614K	E, V
LEX FREE	kvlz	406K	E	ZONEY GOLF	golf	443K	E
LINKS	golf	1.443K	V	TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	RPG	2HD	E, V
LOOPZ	csőkirakó	105K	C, E, V				

C = C, E = E, V = V, T = Tandy, H = Hercules monitor rövidítése;

Nagy katalógusunk, valamint a megrendelés feltételei megjelent a Comodore Világ 25. számában, vagy felbélyegzett válaszboríték ellenében elküldjük!

Új címünk: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

TOP LISTÁK

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Addams Family
3. Soul Crystal
4. Moonfall
5. Lords
6. Elvira II.
7. Battle Command
8. Gateway to the Savage Frontier
9. Elvira I.
10. Supremacy

AMIGA TOP 10

1. Treasures of the Savage Frontier
2. Megalomania
3. Powermonger
4. Indiana Jones 4.
5. Flo & Ice
6. Police Quest III.
7. Battle Isle
8. Civilization
9. Microprose Golf
10. Populous II.

PC TOP 10

1. Gateway Corporation
2. Wing Commander II.
3. Spellcasting 201
4. Sim Ant
5. Indiana Jones 4
6. The Fate of Atl.
7. Gunship 2000
8. FALCON 3.0
9. A-TRAIN
10. Sim Earth

Plus/4 TOP 10

1. Elite/PIGMY
2. Domino/EVS
3. The Balls/KICHY
4. Battery 2/TCFS
5. Blockout/CSORY
6. Storm Across Europe/TGMS
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY1
9. Sziget/BIT-IKLI
10. Ball-X/TCFS

ELSŐSEGÉLY



• Az agresszió minden mennyiségre vonatkozik: 1-esnél a tárgyaknak egy kis részét tohatjuk le, 2-esnél a lelét, 3-asnál az egészét. Ugyanígy: tárgytörlés, kaja föl és le, emberek szétszórás és porszelecsata;

Husár Zolt Budapestről Amígán nagy **LEMMINGS** mániás. Azt üzeni itt egy újabb csokor, ha a CoV 18-ban, III. CoV 24-ben megjelent kódokból még nem lett volna elég: **OH NO! MORE LEMMINGS CRAZY;**

2. FLCIHTTOBK; 3. LCAIWTFFHBK;
4. CILUTFNIBD; 5. CAHRUFLJBE;
6. IHRUGLCKBO; 7. LRUFNCALBM;
8. SUOLCILMBF; 9. UFLCGHUNBR;
10. GLCKHWUOBJ; 11. LCCMTUGPBE;
12. BIMUUNLOBS; 13. CCIPTMBBCN;
14. KIOTLOBCCP; 15. MSVLICADDCJ;
16. RVLKCIIECS; 17. TDOCHVFCF;
18. DMCITTTGCL; 19. KCCLVWLHCD;
20. CIMUVLIICI;
WILD;

2. KHPUDOCKCP; 3. LOUDOCDCR;
4. RUMICOMMCP; 5. UDOCAHWNCE;
6. LICOHWWOC; 7. MCCLVUPDPC;
8. CKLWUEMQCP; 9. CCHRTFMBDQ;
10. IHSTGMCCDJ; 11. MRTNICDDDL;
12. STGMCKLEDR; 13. VOICAHFTDL;
14. OKCMHWWODN; 15. MCCLUTFHON;
16. CKLUTNIDK; 17. CAHSUOMJDI;
18. KHRUGMCKDD; 19. LPUOICELDE;
20. PUGMCILMDF;
WICKED;

2. UGMCCHUNDR; 3. OICMITWODS;
4. MCCLVUPPDH; 5. CKLVUFOQDS;
6. OCHOTDHBN;

XMAS LEMMINGS;
2. KKJNLJCCCW; 3. NHDLCADCW;
4. HLDLNCIOECS.

Shadow©/Partizans a HERO QUEST-hoz közlő C64-re egy jó kis tippet: Keressük meg pl. Disk Demon-nal az 1 block-os datát a lemezen (gy.k. a directory-ban megvan a fájl címe. Ha őrös lemeze mentettünk, akkor \$12 01-en 0 3. és 4. byte). Ha megvan a fájl, írjunk a \$17 byte-ba \$28-at, és a \$18 byte-ba \$23-at (DEC esetén 23-ba 40 és 24-ba 35). Ha visszatöltjük az állást 9.000 goldunk lesz. Emlélg minden karakternél jó.

Csonka Tamás BOKOD City-ben felfedezte, hogy a **CHIPS CHALLENGE** kódjait eddig csak részben közzétették — az első 28 színi kódja a CoV Évkönyv '91-ben, a 29-61 szintek kódjai pedig a CoV 24-ben voltak — Így hát elküldte nekünk a folytatást (még mindig C64-re):
62 - TIGW; 63 - COHX; 64 - JIPO; 65 - UPUN; 66 - ZIKZ; 67 - ODJA; 68 - RTDI; 69 - ALLY; 70 - GCCG; 71 - LAJM; 72 - EKFT; 73 - QCCR; 74 - MKNH; 75 - JDV; 76 - NMRH; 77 - FHIC; 78 - CRMO; 79 - JINU; 80 - EVUD; 81 - SCWF; 82 - LLIO; 83 - QVPJ; 84 - UVEO; 85 - LEBX; 86 - FLHH; 87 - YJYS; 88 - WZYV; 89 - VCZO; 90 - QLLM; 91 - JPOG; 92 - DTMI; 93 - REKF; 94 - EWCS; 95 - BIFO; 96 - WWHY; 97 - IOCS; 98 - TKWD; 99 - XUVU; 100 - OJKR; 101 - RPIR; 102 - VODU; 103 - PTAC; 104 - KWNL; 105 - YNEG; 106 - NXYB; 107 - ECRE; 108 - LIOC; 109 - KZOR; 110 - XBAD; 111 - KROJ; 112 - AJLA

Danca László Monorrról azon C64-eseknek szeretne segíteni, akik cartridge-zsel is rendelkeznek:

Elke - Célszerű a freezeelés előtt valamilyen szöveges képre váltanunk (6,7,8,9), mert különben kifagyhat a játék. Ezután a következő címekon lehetünk módosításokat: 0491-0497 - Név; 04B0 - FOOD; 04B2 - RADIOACTIVES; 04B3 - SLAVES; 04B4 - LIQUOR/ WINES; 04B5 - LUXURIES; 04B6 - NARCOTICS; 04B7 - COMPUTERS; 04B8 - MACHINERY; 04B9 - ALLOYS; 04BA - FIREARMS; 04BB - FURS; 04BC - MINERALS; 04BD - GOLD; 04BE - PLATINUM; 04BF - GEM-STONES; 04C0 - ALIEN ITEMS. Ha a különböző címekre \$00-t írunk, akkor nem tartalmazza a halálunk a felszereléseket! 04C1 - E.C.M. SYSTEM; 04C2 - FUEL SCOOPS; 04C3 - ENERGY BOMB; 04C4 - EXTRA ENERGY UNIT; 04C5 - DOCKING COMPUTERS; 04C6 - GALACTIC HYPERSPACE; 04C7 - ESCAPE POD.

04CD - \$00: CLEAN; \$01: OFFENDER; \$FF: Fugitive; 04C9-04CA - LITTLE TRUMBLE száma; 04A2-04A5 - pénzünk; 04A6 - üzemanyag (ha \$46-nál nagyobb számot írunk be, akkor előfordulhat, hogy a His galaktikus törkénél (5) nem bír akkora kőrt rajzolni!); 04AF - LARGE CARGO BAY (rakodólér nagyságát állíthatjuk be); \$16: eredeti; \$18-nál nagyobb: bővítve van; 04CC - Rakéta száma.

Végül a lézerek: 04A9 - alól; 04AA - hátul; 04AB - bal oldalt; 04AC - jobb oldalt. \$0F - PULSE; \$8F - BEAM; \$32 - MINING; \$97 - MILITARY. Ezekről eltérő számok beírásával a lézer erősségét állíthatjuk (\$01 - leggyengébb; \$FF - legerősebb; \$00 - nincs lézer)

Nadea of Yosod - RESET után POKE 34430,165 (örökélet); POKE 45082,234; POKE 45083,169; POKE 45084,0 (SPRITE útközések letiltása); SYS 31252 (játék indítása)

TRON - RUN/STOP + RESTORE után - jobboldali játékos: POKE 5366,173 (örökélet); POKE 6998,165 (örök turbo) - baloldali játékos: POKE 5751,173 (örökélet); POKE 6950,165 (örök turbo); SYS 49920 (indítás)

Defender of the Crown - Több zsoldossal kezdhetünk, ha beírjuk. POKE 56576,(PEEK(56576)AND252)OR1; POKE 648,132 (karakteres kép áthelyezése 8400-ra). Töltsünk be egy monitort (\$C000-\$CFFF)

Tegyük be a meghajtóba a DOC első oldalát:
L'CO',08
M11F7

11F7 14 99 18 02 B5 53 C9 04
(az első érték - 14 - a szász zsoldosok száma kezdéskor)
S'@:CO',08,0400,3339
Igaz, hogy a szövetségeseink is több zsoldossal kezdenek, de könnyebb is legyőzni őket, mint a normannokat.

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó C64-re küldött be néhány muzeális értékű POKE-ot:

Houae of Uaher: POKE 6721,173 (örökélet); POKE 6577,189 (a számláló megáll); POKE 9422,0 (a szörnyek ártalmatlanok);

POKE 11462,0 (a laposok ártalmatlanok); POKE 6335,0 (a zuhanás nem halálos); POKE 8290,0 (egyebek - ágyúgolyó, stb - sem halálosok); SYS 2061

Mr.Mephisto: POKE 17865,234; POKE 17866,234; POKE 17867,234 (nem csökken a BONUS); RUN

Olympic Skier: POKE 32988,4; POKE 61347,0 (sérthetatlenség); POKE 58214,12; POKE 58216,10; POKE 58226,0 (mindig megkapjuk az új pályát); SYS 4096

QUIX: POKE 2205,x (az élelek száma 1-255); POKE 2197,x (a QUIX sebessége 1-255); SYS 2061

Save Me, Brave Knight: POKE 10330,173; POKE 13115,173; POKE 13837,173; POKE 14736,173 (örökélet); SYS 35090

Skramblol: POKE 10049,4; POKE 9476,0 (sérthetatlenség); SYS 8594

Star Trek: POKE 37465,165; POKE 37550,165 (örökélet); POKE 35157,164; POKE 37171,165 (végtelen bomba); POKE 35821,165; POKE 36903,165 (végtelen szuperhajtómű); SYS 32768

Super Grid: POKE 6757,234; POKE 6758,234; POKE 6759,234 (örökélet); POKE 7437,234; POKE 7438,234 (végtelen idő); SYS 4608

Super Pipeline: POKE 32851,x (élelek száma); POKE 26161,0 (állíthatunk a falon); SYS 2061

Mazár Ferenc Sopronból Amigára küldte el az **ANOTHER WORLD** kódjait: 1 - EDJL; 2 - HICI; 3 - FLLD; 4 - LIBC; 5 - CCAL; 6 - EDIL; 7 - FADK; 8 - KCIJ; 9 - LD!5; 10 - DABK; 11 - KCG8; 12 - LALD; 13 - LFEK.

Makrai Balázs Budapestről ugyancsak Amigára küldött be tippeket. Ezúttal a **POWERMONGER**-t helyezte nagyító alá:

• Az alvázerek azárt lésnek a parancsok végrehajtásával, mert nincs adóvédőjük. Nekünk ugyan van, de mégis postagelambokkal kell értesíteni őket, aminek a sebessége elmarad az adóvédőtől;

• Az ellenséges seregek nem szeretnek gyártani, de **RANDOM MAP**-nál mi sem tudunk;

• Legjobb mód az öngyilkosságra, ha egy csapat nélkül vezérrel megpróbálunk elmenni egy ellenséges nagyvárosra;

Mindenféle

A levelezőlepon beérkezett statisztikai eredmények alapján megállapítottuk, hogy nagyon sokan kértak NEWS-szerű információt a frissebb PLUSI-s játékokról. Most Jahny manow maestro lesz eleget eme tisztalattalja kérének. Lássuk a medvet:

- A BARO'S TALE 3. után (Pigmy) megjelent a BARO'S TALE 1-2. is! Ha minden igaz, TCFS gondozásában. Hm... mindegyikre szép munka! YAI Kazettán NE keressétek, feleim!
- Megjelent a LORD OF THE HELL 2. rs! Van öröm a háznál, gondolom Ez is lemez, és természetesen tok a C64-es verzió...
- Kazettásoknak nem tudok igazán új KÉPEKKEL nyomtatott adventur-t, de azért a piskótáknak íme az ajánlat, most töként a kazettásokra gondolok: ROBIN OF SHERWOOD, THE HOBBIT, ERIK THE VIKING, ARROW OF DEATH 1-2., SECRET MISSION, GREMLINS, SAVAGE ISLAND, TWIN KINGDOM VALLEY 2.
- Boldogító lehet az, a tudat, hogy megjelent az..... IDŐRÉGÉS, BOSSZÚ köpekkel teli kazettás verziója.. bár ez C64-en sem túl szép (tudom, tudom; végül is Rákai maestro egyedül munkájának eredménye).
- Lemozen COOL a FLIGHT SIMULATOR II., de nem sommr (a) THE JET SIMULATOR 2.2 sem, amí lőtozik kazettán is.
- Stratégia szinte csak egy van plusin, az a DEFENDER OF THE CROWN 8.0, ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a C64-es, igaz, hogy régi-játékna! Sok kellemes órái okozhat minden felhasználónak. Kazettán is!
- Elég íriss a TIT által átkonvertált ZOMBIE game. A grafikal megoldás a FREDDY HARDEST c. „szolidan nyomjunk le mindenkit, mini a belyegot” szépséghez. Talán ez az egyedüli menüvezérelt játék plusin, tehát pointerrel kell mindentőlé clickelnünk (van nagy izgalom mindenhol, mi?), még mozgás esetében is. A grafika kifejezetten jonak mondható, teke-tohár, da ez természetesen a felbontást növeli, és kazettán is létozik.
- Lövöldözősajánlat: aki még ritkán látott +4-en ún. „tömes” grafikájú játékok: FLASH GORDON, TERRA-X, BATTERY, DEX 2.A NUCLEON, BALL-X, DINAM-X, DYNAMOIO szintén ilyen grafikájú ügyességi. Az összes megvan kazettán is.
- 3D-GFX csemegék: az ismert DRILLER-en kívül már megjelentek a tolytatások is. A TOTAL ECLIPSE még régebben, a DARK SIDE (Driller tolytatása) újabbai, és a TOTAL ECLIPSE 2. a legújabbak között. Azt hiszem ez minden Feoscapes-kedvelőnek öröm a háznál. Mondanom sem kell, hogy mind megvannak kazettán is.
- A STELLAR7 egy ősrégi '83-as game, persze 64-ől konvertálva. Nos, ez '91-ben készült el, tehát nem mondható porosnak és a nem éppen rossz 3D GFX tankszimulátorocská. A lenyog a szokásos 'FIRE, FIRE, FIRE...' Gondolom sokan keresik majd.
- Lame társaságok számára készült el a CLUES OF COOPER Cukin leszedi a vódelmet az ártatlan stúfokról... óóó, romé-lom GOTU már elkészítette.



- TGMS újabb programja — a FREDDY HARDEST-en kívül — KENNY D. ez egy foci manager program COOL köpekkel.
- A FUTURE COMPOSER egy isteni MX-szerkesztő, képes 64-es zenét botöltőse-re, luttalására és variálására no meg egyben a konvertálására — minden gépi köd ismeret nélkül. Háááá, a JCH EQTOR mellett ez a leghíresebb!
- A DEMONSOOM tuti, hogy sokaknak ismerősen csong, ha máshonnan nem, hát a #19es COV-ból (ez most nem reklám, de ott van a törtépe). Egy muksival kell kiszabadulnunk a pizsok nagy kastélyból. Természetesen ez tökré áll some surmó alakzatokkal és na-no-órints-mog dolgokkal. A kiszabaduláshoz kell néhány exkluzív tárgy is. Hát a grafika nem a legjobb, de érdekességként annyi elárulható, hogy ez a karakter vizell le KORAK elvtársat (negy egy KRAKKER ez a lujú!) egy poénos demóban. KORAK egyébként híres személyiség a PLUSI-sokk (2db 'K') körében, mindenképpen kedvencéje & üdvöskéje. Szóval már csak ezért is érdemes...
- FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN — ez egy jó GFX-es game, hmmm... a jobb felbontás kedvéért a belső kép (mí foglalt helyet akciózgató hősünk) teke-tohár. Persze ez kárpótolható mindenkit a COOL képekert. Persze ez is konvertált játék, 64-en teljesen ugyanolyan. Ja, a lenyeg... héáááá, verj le mindenkit a patkányoktól kezdve a lánc-tűrészes lamokig. Szóval elmogy, az örüllret, aki ezt szoteti.
- BUBBLE WORKS és TERROR BUBBLE — mindkettő TERRORISTS game, és nagyon szépek! A Bubble Works nagyon EXTASY grafikájú, a Terror Bubble pedig hosszú ideig játszható marad. Mindkettőben egy buboreket kell vezetgetni a pályákon.
- ATOMIX Nomen est omen. Ez sláger volt 64-en is, s már régebb óta megjelent a COMMY FOUR változat is, mint egy CODER remekműve. Kiköpött egyformák, tehát nagyon jó kis játékról van szó. Logikát, moluekulákat kell kiroknunk, persze a megadott alakzat szerint... mintha az EXTASY-t és a STONEPUZZLE-t összetevették volna egy kémletanér egyében található sötét INFO-halmazsal. Minden nagyon OK ebben a kitűnő játékban...
- Szuper ügyességi játék a DOKY által átkonvertált SENSITIVE. Azt hiszem erre minden lezserebb +4 tulajdonos megnyalhatja a tíz ujját, feltéve ha le akar

- csúszni az aktuális pályáról... szóval egy golyót kell vezetgetni a logikai pályák tömkelegén. Kell egy kis ész hozzá, hogy kikombináljuk, merre és indulhatunk el úgy, hogy a 2-3 mp múlva alóltunk eltűnő kockák miatt ne soggeljunk a málybo, s hogy egyben eljussunk az 'EXIT' felirattig. Persze pihenő stabil négyzetek is vannak, de sokszor megcsúsz, hogy csak egy irányból kolbászolhatunk rájuk. Később telepörök is várják az arra rácsapódókat.
- INTO THE EAGLE'S NEST, talán valami dereng a „Kémek a sástészekben” c. szupl filmről, nem? A 64-es játékról nem mondható el semmi jó, legalábbis ott nem stílus ez a game... persze PLUSI-n mas a helyzet, egy szép grafikájú játékról van szó, a cél különböző akciókat végrehajtani a csúnya és rossz náci bácsik ellen. A kastélyban találhatunk utánpótlást, ez segít a küldetések végrehajtásában. Ja, a képtető-nézőpont felülnézőti. Lövöldözz, de mértékekkel...
- Hallott már valaki a GRAND PRIX CIRCUIT című csodáról? Mert ha nem, hát szerezz meg, persze CSAK lemezen. Na, ez már nem olyan régóta szepitgeti a gep byte-jant, az biztos. Jóléle kis autoszimulátor (hm... 'TEST DRIVE 3.' by 64!). Azért ne várja senki, hogy ugyanolyan lesz, mint a C64 verzió! A színek enyhén szálva kidolgozatlanok, s van egy-két kihagyás az eredetiből... aki ezen túlteszti magát, az alapjában véve egy jó autószimulátorral játszhat. Remélem a megítélésben nem az én 16-bit-eshez szokott szemem a gond! Mondjuk annyit még illik elmondani róla, hogy ez nem konvertált átirat, TCFS-re jellemzően (több gond van a programlással...)
- Aki még nem hallott volna a HEAD OVER HEELS-ről annak egy rövid jellemzés... Ez egy ősrégi játék, ZX-Specin készült el az eredeti verzió, később 64-en. Az utóbbi két évben pedig átirat PLUS4-re is (na, ki lehetett a CODER?), nagyon jól sikerült, mint általában minden átirat, tiszta 64-es GFX, csak zeno nincs, mivel a rengeteg pálya mellett ezt már nem lehetett becsufolni a tárba. 3D mászkálós valami, sok USE-lul cucot kell begyűjtönnünk a két ligurával (egy kutya, amely nagyokat ugrik, lába nix, csak csőkevényas szárnyai és hatalmas orra... és egy macsosz, nagy lábakkal igen gyorsan tud luthározn, de ugrani nem nagyon). Ezek külön is mozoghatnak és mászkálhatnak, de ha HEAO-t (kutya) — HEELS (macs) lejére „nyomatjuk”, akkor egyszerre mozognak, hombi-

nálva a két tulajdonságukat. Persze sok az akadály, rengeteg a terem és van pár allentél (robotok) is. Végül lelszbadítani a sok HEAD&HEELS-ből álló CREW országát... Na, erről ennyit, a GF szuper!

• Ugyanígyen régi game a **WIZARD OF WOR**. Ez NEM ÁTIRAT! TCFS írta meg, kb. hasonlít az ósr játékokhoz, végül is nem nagy az eltérés. A tartalom maradt (mindanki döntse el, milyen szinten), egy labirintusban kell letogatnunk a szörnykéket halomba. Akár ketten is játszhatjuk, ez tök poén, mert egymást is lelőhetjük, szóval baromi jó!

• A **KRAKOUT PRO** szintén TCFS terméke, a legjobb ARTHUR NOID-fala game! Szepen sikerült ügyességi, jó pályákkal. A GFX & MX jól sikerült.

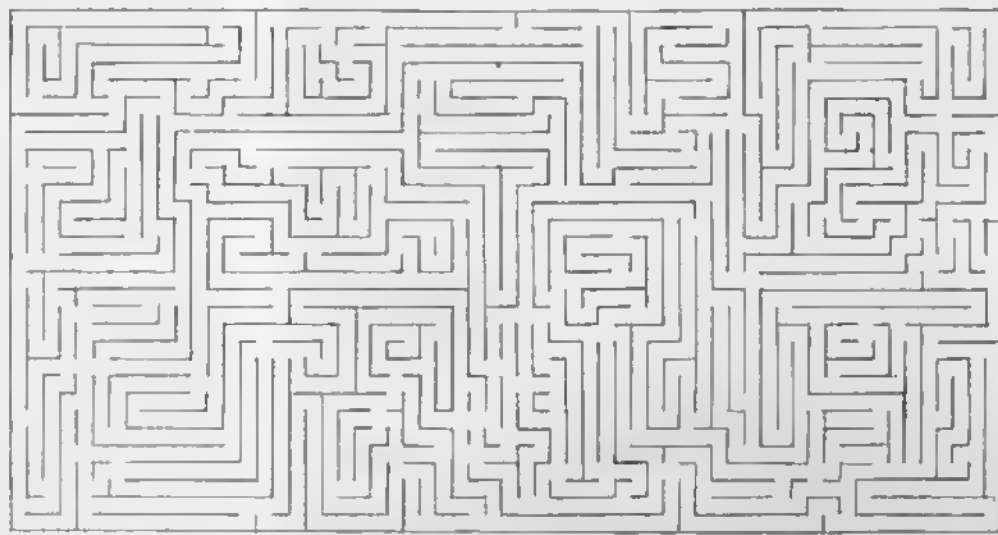
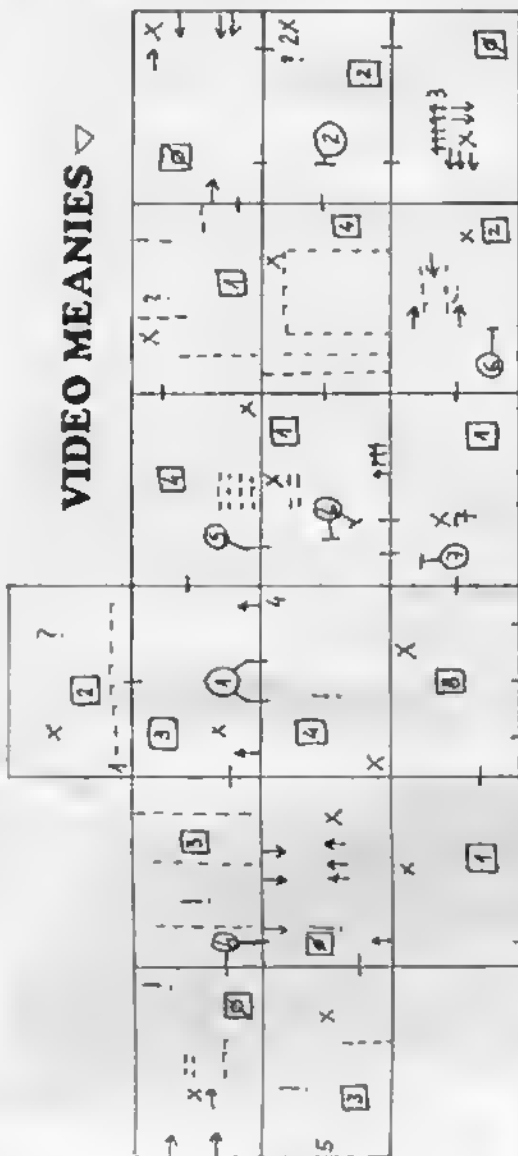
• **TETRIS** és **HELIX** — ugyanaz a játék lényege. A TETRIS-nek isteni a zenéje a PLUSI-hoz márve! Nem is olyan rossz logikai suff mindkettő (=isteniek)!

• **CAPTAIN FIZZ** — lövöldözős játék. A grafika nem lenna rossz, csak mivel mindkét játékos pályái látszanak a képernyőn (és nagy pálya kell egy ilyen típusú bytepiszkolmányhoz) eléggé picurik a képek, No persze nem is olyan rossz.

• **STONEPUZZLE**. Ez is egy ügyességi játék. A lényeg az, hogy a képernyő jobb oldalán látható képet kirakjuk az ACID-figurával a kőekből, persze mindezt időre.

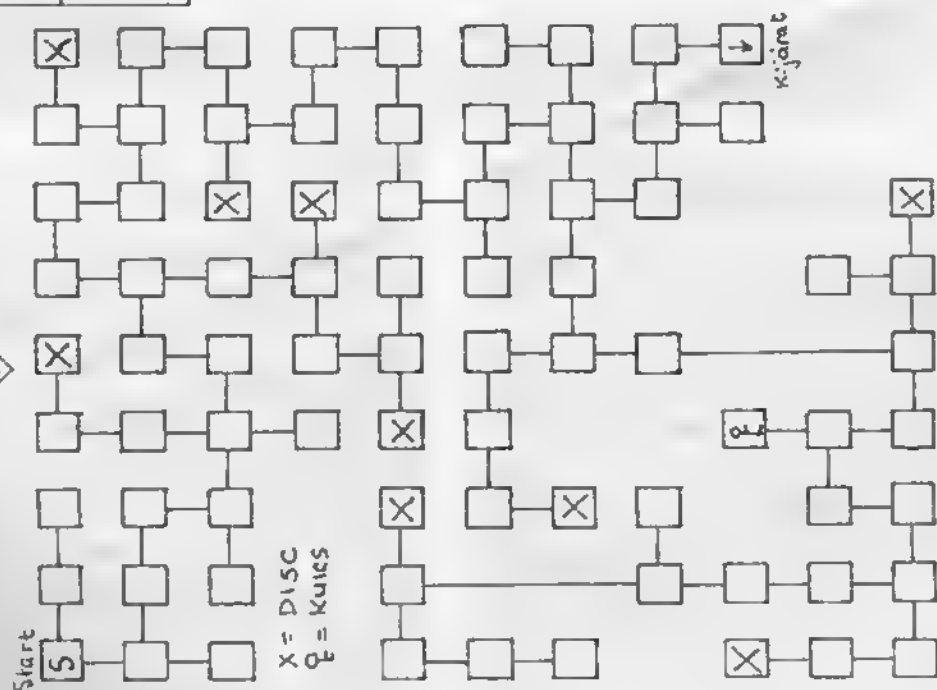
• **LANCER LORD** — hát az csak érdekes-ség(?). Ez 64-en is nagyon szédült volt. A grafika mintha karakteres lenne... a lényeg pedig hogy egy struccon ülve babrálgassuk szintén struccon ülő aranyhaverjainkat... és erre szőtpukkannak... és tojás lesz belőlük. Vigyázz kedves játékos mert azután a tojásból kikél a strucc + muksó, s mehat az egész előlről!

VIDEO MEANIES ▽



MENELÜLÉS ▽

HALÁLLABIRINTUS II. ▽



LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

Új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA-500	35.600,-
AMIGA 500 Plus	44.800,-
Commodore 64/II. számítógép	11.920,-
Commodore 154 III. drive	12.720,-
1084S monitor	25.520,-
NORIS Data magno C64-hez	2.320,-
512 KByte RAM órával	3.920,-
NORIS Data Maus	2.200,-
TV-modulátor	2.800,-
5.25" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	220,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	400,-
5.25" Disc Box 100	560,-
3.5" Disc Box 80	560,-
3.5" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	440,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	600,-

Arelnek az AFA-t nem tartalmazza!

Minden termékünkre 1 év garanciát adunk!

Amiga • PC • C64 gyors szerviz
CDTV megrendelhetők!

ÚJ! Olcsó PC-k és modemek megrendelhetők.
Kérésre külön katalógust küldünk.

HAÁR & HAÁR BT.

Címünk megváltozása miatt az új címről telefonon
adunk felvilágosítást!
Telefon: 1732-008

Telefonon is megrendelheted bármely termé-
künket, és mi szálljuk postalá utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C92A: Turbo Charge (utántöltős)
C92B: Catalypse (utántöltős) / Potsworth (utántöltős) / Johnny
Quest (utántöltős)
C93B: Chuck Rock (utántöltős) / Winter Supersports'92
(utántöltős)
C94A: Addams Family (utántöltős) / The Bad Squad
(utántöltős) / Winter Camp (utántöltős)
C94B: Creatures 2. (utántöltős) / Klik Clak (utántöltős)
C95A: Xenox / Arnie / Tank Division / Toobin / Forester / Heli
Rescue / Aqua Blasta / Ft Tornado / X-Out 2 / Paia
Moon / Cracker / Beck Fire / Spellbound Olzzy /
Championship Snooker / Twist / Magic Tile / Olzzy D.T.
Rapids

C95B: Wecky Races (utántöltős) / The Jetsons (utántöltős)

C96A: Budekan (utántöltős)

1 kollekció öre (30 perc). 350,- Ft. 2 kollekció (60 perc): 1 db.
60 perces kazettán: 500,- Ft. Ainkat a postaköltséget is
tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az addig
megtérülő kollekciókat lebélyegzett borítékra listát küldünk! A
hibos kollekciókat visszacserejük!

C64 magnósok! Ezentúl bármelyik programot le tudod
másolni, ha megrendeled a C64 Datasette Modul-t! Erre a
készülékre rá kell csatlakoztatni 2 db. magnót, a készülékkel
pedig a C64 tápegységére. Egyik magnón le kell nyomni a
PLAY-t, a másikon a RECORD-ot. Egy led jelzi, ha adot van a
kazettán így bármely program lemásolható! Ár: 600,- Ft +
postó! Használati útmutatót küldünk! 1 év garancia!

A 64 SZOLG ajánlata Amigára

Zárójelben a lemezszám, és a típus

Top Wrestling (2, pankráció); Bahnhof (1, ügyesség); Jim
Power (2, akció); Mad Bomber 2 (1, ügyesség); Hei (2,
ügyesség); Cyber Assault (1, akció); Castle Dr. Brain 1MB (4,
kaland); Colgate (1, lövöldözés); Pellico Quest 3 1MB (5,
kaland); Crazy Season (2, ügyesség); Hover Sprint (2, űr,
autóverseny); Die Hard 2 1MB (1, lövöldözés); Samurai 1MB
(2, ügyesség); Parasol Stars (1, ügyesség); Deliverance'92
1MB (2, akció); Pools of Darkness 1MB (3, RPG); Special
Forces 1MB (4, ügyesség).

1 Amiga lemez: 200,- Ft; 2 db. lemez: 330,- Ft; minden további
lemez csak 110,- Ft. 10 db. lemez rendelése: 1199,- Ft.

Az itt látható kollekciók és a modul
megrendelhetők a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + AFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelen). Nem
számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjáról kíván megszabadulni

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + AFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelen). Ide soroljuk azokat a hirdete-
seket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) ki-
nál nagy választékban

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül) 100,- Ft + AFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az imposszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szol-
galtatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szolványt (vagy annak másolatát) levél-
ben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

64 software

- C64-en 90-92-es programokat cserélők
Listát kerek, és küldők Csak lemezen!!!
Jrj!!! Hámori Dávid/LIGHT of GODS,
Nagykanizsa, Sugár út 34 8800

64-es kazettások, lemezesek! Program
hegyek! Legolcsóbban tölem. Bélyeges
borítékra listát küld. Szűcs Sándor,
Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

- C64 programosere lemezen. Listát kerek/
küldők. Póczik András, Budapest Napfény
utca 21. 1098.
- HI C64-esek! King stílus kazettán! Van
egy csomó utántöltős is! Kazettát nem nyo-
lok el! Bárki írhat, minden levélre válaszo-
lok! Szabó Richárd, Hégyész, József Attila
ltp. 7191.

- Keresem C64-re, magnóra ezeket a
programokat: Wings of Fury, North &
South, Defender of the Crown, Viz, Sim
City, Gunshrp, Stealth Fighter, F-14 Tom-
cat Győrök János, Balassagyarmat, Mártí-
rok útja 74, 2660.

• C64-re eladók 3 Ft-tól szuper programok
Válaszbortékokért listát küldök. Kovács
Krisztián, Szeged-Algyő, Bortók Béla 6.
6750. Tel: (62) 67-023.

• C64 + ZX84! Csere kazettán! 64: Hudson
Hawk, Simpsons, North & South, Viz, Last
Ninja ZX. Impossible Mission, Tlronneg.,
Sir Fred, Shadow Dancer Sznyida Balázs,
Szarvas, Kérés utca 40. 5540. Tel (06-67)
13-752.

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es
programok cseréje, eladása lehető legol-
csóbb áron lemezen, kazettán. Deutch
Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő út 19. 8749. Tel:
(93) 18-481

- Keresem C64 kazettára a következő prog-
ramokat: Hero Quest I-II, Carrier Command
(működő verzió), Deje Vu I-II, Simcity,
Supremacy, Lords of Midnight, Lords, Csere
is érdekel. Ugetvári Zsolt, Malomsok,
Fő utca 62 8533.

• C64-es, C + 4-es játékok programok eladása,
cseréje lemezen és kazettán, precíz, gyors
lebonnyolással. Cím: Suvák Csaba (SU-VI
SOFT), Pécs, Ignác utca 14. 7625. Tel: (06-
72) 30-103.

• C64/C128 programok 70,- Ft-os egység-
áron kaphatók Évánál, új MINI-DISK-en. Vá-
laszbélyegért tájékoztató és katalógus! Ko-
pácsi Lajosné, Budapest, III. Vízimolnár u.
2 X/95 1031

Minden kazettás, lemezes program leg-
olcsóbban tölünk! Cím: Idlars Soft-
ware, Győr, Banai u 24/A.

- C64-ra sikerprogramok előadása, kazettán! Minden hetedik megrendelőm ingyen kap egy cool programot! **Varga Gergely**, Pápa, KISS János utca 2/B. 8500. Tel.: (06-89) 13-765.
- C64 magnón utántöltés programhegyeimből eledek alcsón. Fuji szintetizátoromat is alednám. **Fekete Gábor**, Mátészalka, Krasztra út 38. 4700. (válaszborítékkal) Tel.: (06-44) 13-663
- Programcsere C64-an megnő! Legújabb utántöltés programok, pl.: Second World, Alien World, Budokan, Battle Command, Crack Down, T2, Supremacy. Ha nincs cserepad, akkor is írj! **Tóth Zoltán**, Mátészalka, Hajdu u. 39. 4700. Tel.: (06-44) 14-427.

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 15-i sorsolás 3 nyertese: **Klimpfer Gábor**, Győr, Bathyányi tér 11, **Miklós Benedek**, Balatonlelle, Báthory u. 4., **Bírhari Emil**, Mezőkovácsháza, Szabadság u. 141; A következő sorsolás időpontja: november 5. Olcsó és vadonatúj játékok, programok, arangedményes egységek, csomagok még mindig csak nálam! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter t. 45. II/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

- C128/64 gépre program csere-vétel-eladás. 9180 program közül lehet választani. Kérésre listát küldök. **Járóka László**, Budapest, Adria sétány 8./I.2. 1148.
- C64-es játékok programok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8.3/2. Tel.: (06-46) 384-454.
- A legolcsóbb utántöltés programok megrendelhetők nálam C64-re csak kazettára. Válaszborítékként listát küldök. Minden 5. program után egy BONUS. **Meczeika László**, Maroslele, Pf.: 6. 6921

64 hardware

- C64/II. + floppy + Speedos 27 (gyorsító + reset + balsó monitor + káinyított képernyő-kezelés + programbetöltés + gombnyomással) + persvédő + 2 mikrokapcsolós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználható programokkal = 400 program + 1001/II. játékokönyvek + kézikönyv = 36.000,- Ft-ért eladó! Amig e keszlet tart! (Csak 1 van!) **Fodor Gábor**, Budapest, XIV. Fűrés u.76. 1147. Tel.: 1842-175
- Eladó egy Commodore 84/II., Finel Cartridge III. Plus, magnó, Commodore egér és joystick, hozzá még jó adag program, sok lemez és utántöltés!! Ezenkívül még egy szuper monochrome japán monitor + Audio/Hi-Fi kimenet. **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
- Eladó tévéves garanciával egy C64/C + Disk II. 1541/II. + joystick = programok. Ára: 32.000,- Ft. **Hagyl László**, Örkény, Petőfi S.u.43. 2377

Eladó jó állapotú C64 II., 1541 II-es floppy drive több mint 120 lemezzel, 3 darab joy, 50 darabos lemeztartóval, 26.000 Ft-ért, külön-külön is. Alkudni lehet. Cím: **Szabó Gáza**, Hajdúszoboszló, Szűttőfalja u. 14/A. 4200.

- Eladó egy alig használt 1541-es drive 100 lemezzel. Cím: **Varga Miklós**, Verpelét, Lohol u.3. 3351. Tel.: (06-36) 59-285.
- Eladó egy C128D (beépített floppy-val) számítógép, MKVII action Cartridge + 2 joystick + 40 lemez játékokkal. Érdeklődni lehet: **Zentai Zoltán**, Tel.: Bp. 1764-519.
- Egy 2 éves C64/II, új C1541/II-es, új data-sotte, cartridge, 40 lemez, 150 játék kazettán, szakirodalom együtt olcsón eladó Cím: **Kaczur Zsolt**, Budapest, XV Hevesi Gy. 81. X/85 1157

- Eladó. C64 beépített resettel, 1541 floppy, Selkosh GP-500 printer, magnó, szakirodalom, lemezek. Lehetőleg egyben! Érdeklődni: **Fagyal Béla**, Kunmadaras, Karcagi út 13. 5321. Tel.: (06-59) 27-127.
- Eladó C64/II. + 1541/II. floppy + magnó + 50 lemez + lemeztartó + 2 mikrokapcsolós joy + Philips monitor. Irányár: 42.000,- Ft. **Pataki István**, Szombathely, Kodály Z. utca 28. Tel.: (06-94) 25-543
- Sürgősen eladó: C64 alapgép + 1541 drive + 3 joy + kb. 200 lemez (tele játékokkal) + 100 db-os lemeztartó + 1 cartridge 23.000,- Ft-ért. Cím: **Baracskó Tamás**, Várpalota, Árpád utca 18. 8100
- Eladó egy C64/II. atagép + 1541/II. drive (garanciális) + 100 db. lemez + 2 db. diskbox + cartridge + 2 joy. + 1 DR 1000 magnó. Mindez csak 28.000,- Ft. Ja, és alkudni lehet! **Kapházi Attila**, Budapest, III. Hóllós K.L.u. 10. VIII/24. 1039
- Eladó: C64 + 1541/II. floppy + 100 lemez + 1 joystick + 2 db lemeztartó + szak-könyvek 27.000 Ft-ért. Cím: **Sponga Balázs**, Gyáli, Árpád utca 1. 2360
- Eladom C64/II. Speedos-szal (gyorsított) és RESET-gombbal felszerelt számítógéppel (kínúny állapotban; 1541/II. floppy-mal (szintén kínúny állapotban), Speedos-szal vagy kívánságra anélkül; magnóval; eredeti MON-64 (gépi kódú programszerkesztő) cartridge-mel; lemezelmet (DS/DD) játékokkal és disk-tartóval, 2 db Quick-shot/II mikrokapcsolós joystickomat. Igen kedvező áron eladó, külön-külön is a kért konfigurációk szerint. Cím: **Endrádi Attila**, Gábor, Budapest, XIII. Párkány u. 38. IX/27. 1138. Tel.: 1732-665.
- Helló mindenki! Eladó: C64 + 1541/II floppy + magnó + MPS 801 printer + 25 lemez + 20 kazetta + 2 joystick. Amiga csere érdekel. Irányár: 43.000,- Ft. Cím: **Klisa Krisztián**, Szolnok, Molnár Anna út 8. VIII/70. 5000
- Figyelem! Eladó egy jó állapotban lévő C64 + magnó + 1 joy + 8 programos Turbo Cartridge, fekete/fehér TV hang-modulátorral és szakirodalommal, játékleírásokkal, 15 kazetta játékkal. Irányár: 17.800,- Ft. **Haraszti Zoltán**, Budaörs, Szőlő utca 29. 2092.

Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 1541 floppy + magnó + 2 joystick + cartridge + 30 lemez és 25 kazetta tele játékokkal + kazettatartó. Árajánlatot a következő címre kérek: **Maróthy Tamás**, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192. Tel.: 1275-693.

- Áron alul, sürgősen eladó egy MPS 803-típusú nyomtató. Érdeklődni lehet: **Iványi Péter**, Vác, Ipoly út 29. 2600. Tel.: (06-27) 13-594.
- Sürgősen eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy + 2 joystick + törő cartridge (Action C. VI.) + 70 lemez játékokkal + 18 játékkazetta + szakkönyvek + CoV 13-25. + 578 KByte (összes). Nagyon jó állapotban! Ára: Meggyezés szerint. Cím: **Kábel Péter**, Szentendre, Mórész Zsigmond út 33/A., 2000. Tel.: (munkaidő alatt) (06-26) 11-788, 64-es mellék.
- Eladó C64 + magnó + 10 kazetta játékokkal + joy + Tape Cartridge (Copy 236, Tape Master 2, Fejbeállító stb.) + könyvek + újságok 23.000,- Ft-ért. Esetleg külön is! **Pásztor Attila**, Nyírbátor, Szentivér u. 100. 4300
- Eladó egy C64, floppy, magnó, nyomtató, Action Replay Mk 7. **Kurucz Zsolt**, Hajdúszoboszló, Hógyes u. 29. 4200
- C64 + 1541/II. floppy drive + 90 lemez jó programokkal (70 márkás) + zárható lemeztartó + 10 kazetta 270 programmal. Irányár: 28.000,- Ft. Rádás: megnő (fejhibás). Cím: **Bálint Kálmán**, Zalaszentgrót, Városmajor út 30. 8790.

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

- Amiga 500 kiegészítővel sürgősen eladó. **Mr. Kaszás Mihály**, Hajdúszoboszló, Ádám 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.
- Új AMIGA 500-esek aladók 1MB-ra bővítve 41.000,- Ft-ért. Karlátlan mennyiségben. **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Achim u.27. 5600. Tel.: (06-66) 28-763
- Amiga programok 80,- Ft-os egységáron kaphatók Évánál. Noname lemezen. Válaszbélyegért tájékoztató és katalógus! **Kopácsi László**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95. 1031
- Eladó egy Amiga 500 + Commodore 1084S monitor + bővítő (1MB) + joy + Mouse Pad + ajándék 150 db. lemez. Irányár: 60.000,- Ft. **Székely Attila**, Békéscsaba, Deák u.17. 5600. Tel.: (06-66) 21-677

Amigához hangdigitálizáló kártyák és egyéb kiegészítők aladók. **Taxi Crew**, Mezőkövesd, Veréb u.48. 3400 Tel.: (06-40) 12-602, vagy (06-40) 13-174.

- Eladó egy Amiga 500-as (1,3) + 512K alaplepton, kapcsolókat (Fast/Chip) + Action Replay I. + TV. modulator + joystick + 60 db. lemez (játékokkal) 45.000,- Ft-ért. Cím: **Kacala Tamás**, Halásztelek, Nyár u.6. 2314
- Eladó egy 1 éves Amiga 500 (V1.3), 1 MB bővítéssel, RGB színes alulraa monitorral, 100 lemezzel, 1 joystick-kal. Ára: 65.000,- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. Cím: **Biczák Balázs**, Balatonboglár, Lillom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.

Amigára játékok, és 3,5"-os lemezek aladók (60,- Ft/db.). Listát lemezen küldök. **Puskás Csaba**, Parádsasvár, Kossuth út 268. 3240. Tel.: (06-36) 64-242.

- Amiga programok aladók: 10,- Ft/db. Válaszborítékként listát és tájékoztatót küldök. **Bagár József Zsolt**, XVIII. Széchenyi 28. 1183
- Amiga Simple lemezek cseréje! Válaszborítékként listát küldök, cseréhez listát kérek, + C64-hez eladó egy Action Replay Cartridge Plus V6.1. Cím: **Mr. Csörgő László**, Mezőkeresztes, Ságvár u.6. 3441.
- Szerelnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékként listát küldök. **Könyár, Szolnok**, Pf.: 39. 5005.
- Eladó egy új, garanciális Amiga 500, 39.000,- Ft-ért, agér (Amiga) 1.800,- Ft-ért, modulator 2.500,- Ft-ért, memóriabővítő 4.000,- Ft-ért, színes TV 14.000,- Ft-ért. **Prahácska Gábor**, Győr, Benczúr u. 1/A. 9021
- Amiga 500-on programokat cserélek. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem szükséges. Cím: **Jankó Zoltán**, Érd, Hunyadi J.u. 23. 2030
- Amiga 500 1MB és 1084S színes monitor áron alul. Cím: **Nagy Gábor**, Esztergom, Szentkirályi u. 58/2. 2500. Tel.: (06-33) 13-063.
- Amiga 500, színes monitor, Codata Printer (Epson kompatibilis), 3,5"—5,25" drive-ok, infra vörös joy eladó. Ugyanitt NoName Disk 3,5"-os 450,- Ft. C64 floppy drive 9-10 ezer forint. **Tóth Károly**, Sopron, Híd utca 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191
- Eladó utánvétellel is: 2 hónapos V1.3 Amiga 500 + 512 Kbyte-os bővítő + TV Modulator + Joy + Mouse + 100 db. lemez szuper programokkal, lemeztartóval. Ára mindössze: 46.999,- Ft. Cím: **Gázer Szabolcs**, Dyör, Krausz D.u.9. 9024 Tel.: (06-96) 31-207.

Hi Amigások! Megalakult az Amigoodness Club! AKI szeretné a legújabb programokat holente megkapni, az írjon, és egy mágnaslemez küldjön, amire a listát felveszszük. Bővebb információ: **Friesz Gábor**, Komló, Körtvehes u 11. 7300

• Programcsere Amigán! Keresek sokk programokat lista lemezen! **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor V 2/4. 5000 Tel.: (06-56) 44-729

Amiga programok óriási választéka! lista lemezen! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák Ferenc utca 12. 2230

• Eladó egy Amiga 500 1MB-ra bővítve + joy + agér + RF modulátor + 100-as lemeztorló + 100 lemez legújabb programokkal. A gépre még fél év garancia van! **Rati László**, Hatvan, Várkonyi S.u 1/A. 3000
• Amiga szuper programok másolása (25. Ft), lemezzel egy-itt NoName 69. Ft, SONY: 89. Ft **Katéz Adam**, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033 Tel.: 187-0360
• Amiga programok a legolcsóbban! 5,25"-ra is! Válaszborítékért listát küldünk! **PPK**, Pécs, Bóhai u.32. 7632

Amiga 500-ra a legújabb programok, szuper áron eladók! Listát küldök! Cím: INF Soft, Gyöngyös, Pf.: 253. 3201.

• You like 3D animated adventures? Want extra money? Wanted reliable, experienced adventurer who would be able to provide me with the latest releases. Swapping ain't impossible either so please do write. One meg required. Send your letter along with your list and prepaid envelope to **Czikora Tamas**, Szolnok, Lovas Istvan u 11. 5000. or call. (06-56) 77-190

PC

• Eladó jó állapotú PC/XT + joystick + monitor. Ugyanitt keresek használt, de jó állapotú Amiga 500-ast kiegészítőkkal. Legjobb a csere lenne. Cím: **Hidvági Csaba**, Salgótarján, Nyildácska út 8 3104 Tel.: (06-32) 16-852
• Plussy Dúdez! PC-s konfaktokat keresek, azint minden árdekel (Scatterbram of Riding Coroners) **Tóth Akos**, Bekácsaba, Andrássy 11-17, IV/20. 5600
• PC/AT programcsere. Listát és felbányozati választborítékot kérek. **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi u.60. 1132
• Szeretnél kapni 10.000.- Ft-ot? Akkor add nekem a VGA kártyádat és a VGA mono monitorod! Kapsz érte 10.000.- Ft-ot + egy EGA kártyát + egy EGA mono monitor! Tel.: Bp. 1212-959. **Hollander Miklós**, Budapest, VII. Garai u. 20. 1076

• IBM AT-n programcsere! Felbányozati választboríték ellenében választok is. Programlistát kérek és adok ingyen másolok. **Lukács Gyula**, Kazincbarcika, Esze Tamas út 30. 3700. Tel.: (06-48) 17-226.

PC-re cserélnék programokat, főképp a stratégiai és manager programokat lát-nám szívesen. Megyan: Larry 1-3, F sorozat, Railroad, Centurion, Civilization, NAM 65-75, Moonbase, Castles, Elite Plus, Silent Service II. Cím: **Czágler Péter**, Százhalombatta, Pf.: 59. 2440. Tel.: (06-23) 55-457

• PC-hez aladó egy 640 x 480-as színes 14" VGA monitor, 21.000.- Ft-ért. Cím: **Fehérvári Máté**, Székesfehérvár, Rákóczi u 14. 8/25. 8000 Tel.: (06-22) 20-211.

IBM PC programok olcsón eladók! Több, mint 1 Gigabyte-nyit! **Kies Gábor**, Budapest, XIV Szalmár u 67 1142 Tel.: 1840-514

• Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hoz. Stereo, 11 hangcsatornás, beépített 2,5 W-os erősítővel, hangerőszabályozóval, klímonetel, demólemezzel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja a lehetőségeit! Megrendelés Vízárólág utánvétellel! **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysandor J.u. 26. 1195
• Eladó egy 14 inch-es papírféher Dualsync monitor. Üzemmodok: Hercules (720 x 348); mono CGA III. EGA (320 x 200, 16 szürke-fokozat), reverse kapcsolóval. Irányár: 4900.- Ft **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tér 5. 2300 Tel.: (06-24) 65-262 (este)
• Eladó egy IBM PC/XT szuper monochrome HERCULES monitorral, 1024 K alaplap, 30MB winchester, 360 KB-os floppy drive. Aljantom kezdőnek, akit érdekel a programozás, de azért néha játszhat is. Erre bőven megfelelő. Kivánság szerint telepakhalmom játékokkal a wincsit, de DOS 5.5, NC 4.0 utility és nagyon sok más felhasználó program pl FoxBase, TPascal 6.0, Assembler, rajzprogramok stb. is jár hozzá. Érdeklődni: **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
• Eladó egy 3 hónapos IBM 286/AT, 6/10 MHz, 1 MB RAM, 30 MB Harddlec, 3.2 MB Floppy, Gameport, CGA monitor. Ár: 47.000.- Ft. A konfiguráció csak egyben aladó. Cím: **Biczó Banca**, Balatonboglár, Ulíom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.

Piusi és társai

• Hi Piusok! Keresem Defender of the Crown, Captain Flzz, Mercenary 2, Tir Na Nog, Rova, Atomix, Speech +4, Bubble Bobble c programokat. **Forgács Viktor**, Eger, Veies P. u. 7. 3300
• Színvonalas programcsere és eladás, választborítékért lista! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

• Eladó egy 64 KB-os C16-os C=Plus/4, Lewis magnó, Quick Shoot II Plus mikro joystick. Ezenkívül rengeteg & legújabb programgyűjtemény!! **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
• Eladó egy 64Kbyte-ra bővített C16-os gép + magnó + joystick. Ár: 10.000.- Ft. Cím: **Hegyi László**, Örkény, Pelóli S.u.43. 2377
• Program manager verestetik! Ilyen még nem volt Plus/4-en, Adventure Building System! Könnyedén készíthető vele szöveges kalandjátékot illusztráló grafikával! További info: **Rajnai Álmoe (RACHY)**, Keszthely, Beresényi M.u.46. 8360

Egyéb

• Original lemezek, 33., Fddb, LUXI, Debrecen, Veres Péter u 31. 4033. Tel.: (06-52) 40-371

Mi a megoldás, ha rossz a joy-od? Eldobni? Újat venni? Nem, megjavítani! Hal? Hát nátonk! Hibás joy javítás és levasárlás. **Czegi Soft**, Szombathely, Bartók Béla krt. 37. II/V16 9700. Tel.: (06-94) 18-709.

• COBY jelentkezz! **László Zoltán**, Zalagorszag, Landerhegyi u 52. 8900
• 5 25"-os lemezeket cserélnék! 1 doboz DS/HD-ért adnék 2-3 doboz DS/DD-t. Márkások és NONAME-ok is! **Jankovich Adam**, Esztergom, Deák F.u 37. 2500
• Irjanak nekem olyan személyek, akik tudják, hol lehet olcsón beszerezni rugókat mikrokapcsolós joyhoz. A levelek portáson is jöhetnek! A bolt helyét is írjak meg! **Holpi Hajzer Barnabás**, Százhalombatta, Labda utca 2. 2440
• Eladó (külön-külön is) Spectrum 48K + 50 db. játékpogramkazetta + Interface II + magnó + 25 db. SpV + könyvek + extrák együtt 12.000.- Ft-ért. **Hatvágnai Tibor**, Budapest, XVIII. Bőköny u. 24. 1182. Tel.: 1575-555/101
• AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztok, varázslatok, varazstárgyak, szörnyetegak és egyéb hasznos dolgok Válaszboríték kötelező! Cím: **Nagy János**, Nyiregyháza, Toldi u. 53. IV/2 4400
• Hiányzik a játékdoból az órákétel es/vagy a turbótöltő? Írj az STA-nak! Küldöm az órákételt, vagy lemezt kerek, Lovéiben választborítékot, lemezekhez 38.- postaköltséget küldj! **Kovács Balázs**, Budapest, Orsolya u 5. IV/12 1204
• AREAS1 keres megbízható, ügyes, CSAKI grafikus Amigára, csapatmunkára. Szolnokiak alönyben! A legjobbba választjuk ki, ezért küldjete munkálatkból. AREAS1, Szolnok, Barátság út 14. 5000
• AD&D szerepjátékokhoz olcsón eladók a nátkülözhözhető szabálykönyvek, karakterlapok, 4, 6, 8, 10, 12, 20 oldalú kockák és egyéb kiegészítők Válaszborítékért tájékoztatot, ifj. **Horváth Lóránt**, Érd, Arany J.43.


Itt a megújult OTHIS Software!

Olcsó árak, kedvező klubtagsági feltételek. Sőt! Karácsonyra CD-lejátszót nyerhetsz! 50.- Ft ellenében az országban egyedülálló képes katalógust küldünk!

Cím: OTHIS Software, 2601 Vác, Pf.: 342.

Utánvétellel nem tudunk katalógust küldeni! Válaszboríték nem kell!

OTHIS — Társ a játéokban!

[illegible]

SZEPTEMBERBEN MEGJELENIK

A PC-S JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYV!

Az első ebben a témában Magyarországon.

A könyv első fejezetében hasznos alapozást nyújt a kezdő PC játékosok számára. Áttekintést kapunk a legfontosabb DOS parancsokról. Gyakori problémát jelent kezdők számára, mit kezdjenek egy .ARJ, vagy egy .A01 kiterjesztésű file-lal. A könyv részletesen ismerteti a legismertebb tömörítőket, valamint azok használatát, gyakorlati példákkal illusztrálva. Gyakran lerobbanhat a rendszer, ha nem voltunk elég óvatosak, és vírus került a gépünkre. A fejezet végén a vírusvédelemre találunk atyai tanácsokat.

A könyv második fejezete egy igazi PC-s ELSŐSEGÉLY. Mintegy 60 játékhoz találunk belépési kódot, cheat-eket, egyéb könnyítéseket, valamint a legtöbb játékból a kódlevezés módját.

A harmadik fejezet részletes áttekintést nyújt a PC-s játékok fejlődéséről a kezdetektől napjainkig, külön kiemelve az elmúlt 2 év legjelentősebb munkáit, tematikai bontásban (Adventure/RPG, szimuláció, stratégia, sport, akció, egyéb).

JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN

A könyv legnagyobb százalékát a játékleírások alkotják. Kevés olyan \GAMES alkönyvtárral is rendelkező PC lehet az országban, melyen ne lenne legalább egy SIERRA játék. A játékleírások első csoportját a legismertebb SIERRA sorozatok alkotják, így képekkel illusztrált teljes megoldást találunk a következő játékokhoz: *Leisure Suit Larry I, Leisure Suit Larry II, Leisure Suit Larry III, Leisure Suit Larry V* (nem kell csodálkoznia, a IV. még nem jelent meg), *Police Quest I, Police Quest II, Police Quest III, Space Quest I, Space Quest II, Space Quest III, Space Quest IV, King's Quest I, King's Quest II, King's Quest III, King's Quest IV, King's Quest V*.

Persze nem mindenki hódol a Sierra stílusú kalandjátékoknak, a játékleírások másik fele a legutóbbi idők legnépszerűbb PC-s játékaik közül lett összeválogatva. Ugyancsak leírást találunk a következő játékokról: *Breach 2, Rules of Engagement, Civilization, Sim Ant, Sim Earth, Spellcasting 101, Spellcasting 201* és a *Wing Commander 2*-ről.

A könyv kb. 220 oldal, ára 485,- Ft.

Korlátozott példányszámban jelenik meg, így gyorsan rendeld meg, ha nem akarsz lemaradni róla.

Megrendelhető postai úton az Impresszumban közölteknek megfelelően, a csekk hátuljára kérjük ráírni: PC-s játékok, valamint az MNB 218-98426/41853-7 sz. számlaszámot. A 485,- Ft magában foglalja a csomagolási és postaköltséget is, tehát ennyit kell a csekken elküldeni.

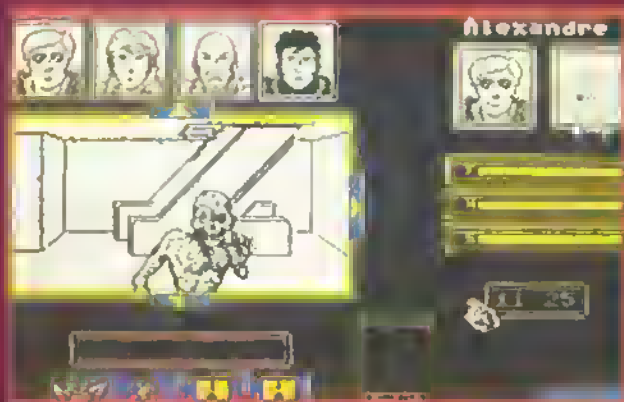
A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (1) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb október 19-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 28-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 29/30-ban közöljük.



Az 1.500 Ft.-os feletti vásárlások esetén 1 alkalomként 1 váltható be!

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft	Maxell 5.25" MD2-DD lemez	472,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Commodore 1541/II floppy	13.280,- Ft	Fuji 5.25" HD lemez	792,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	Profex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Profex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft	Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	312,- Ft
Amiga Boot Selector	1.032,- Ft	Action Replay MK.III.	12.792,- Ft
Amiga Handy Scanner	10.392,- Ft	4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Amiga Midi Interface	2.072,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Telmex 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft	Noris Maus M1 C-64	2.000,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	6.392,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
2 MB memóriabővítő A500-hoz	11.992,- Ft	Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
4 MB memóriabővítő A500-hoz	19.992,- Ft	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Akadat 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Akadat 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Quickshot II. joystick	552,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Quickshot II Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Quickshot II Turbo joystick	792,- Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Posztterek, játékok	
Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	nagy választékban kaphatók!	
Noname 3.5" DS/DD lemez	400,- Ft	Újdonság PC-hoz:	
Noname 3.5" DS/HD lemez	640,- Ft	Thunder Board hangkártya	
Noname 5.25" DS/DD lemez	216,- Ft	15.120,- Ft	
Noname 5.25" DS/HD lemez	400,- Ft	(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)	

Áralk az ÁFA-t nem tartalmazza!

Genlock-ok, képdigitálizáló, turbo kártyák, AT-kártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők!
Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálatt!



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek,
tanfolyamok, kedvezményes szervíz
a klubtagok részére

Nyitva: hétköznap 8-17 óráig; szombaton 9-13 óráig

Iroda: 1134 Budapest, Donyov u. 5
Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,- Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500 +	47.920,- Ft	101 gombos billentyűzet)	42.920,- Ft
Action Replay III.	13.100,- Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,- Ft
512 K bővítő	5.100,- Ft	Sony DS/DDF 5.25"	594,- Ft
3.5" külső DD	10.000,- Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,- Ft
AT kártya	27.920,- Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,- Ft
MIDI Interface	3.992,- Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,- Ft
Sztereo hangdigitálizáló	6.980,- Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db + kalkulátor)	1.937,- Ft
Genlock-ok	35.000,- Ft-tól	Sony DS/HD 3.5"	1.566,- Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazza!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,- Ft feletti vásárlás esetén részletfizetés is lehetőség!

C64, Plus/4, PC és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft